

科目名	クロッキー・スケッチⅡ							
科目名(英)	Expression techniques B							
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	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	スケッチ演習・レンダリング作成を通して、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さ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力を養う。							
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		
	○	○				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:マーカートニック)							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1 2	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。			
	3 4	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。			
	5 6	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。			
	7 8	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。			
	9 10	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。			
	11 12	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。			
	13 14	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。			
	15 16	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。			
	17 18	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。			
	19 20	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。			
	21 22	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。			
	23 24	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。			
	25 26	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。			
	27 28	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。			
	29 30	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、提出状況(スケジュール管理)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
		提出作品(完成度)		◎	○			80%
提出状況(スケジュール管理)			○	○			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	ビジネスマナーⅡ						
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	2023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	
	○					サービス・接遇について、サービス接遇検定3級レベルの知識を説明することが出来る。	
	○	○				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	
		○	○			封筒の書き方・郵便の知識・冠婚葬祭マナーを実践することが出来る。	
		○			接客・電話・名刺、基本的なマナーを、適切に実践することができる		
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 サービス接遇検定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	サービス接遇検定対策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	サービス接遇検定対策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	サービス接遇検定対策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	サービス接遇検定対策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	サービス接遇検定対策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	サービス接遇検定対策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	サービス接遇検定対策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	接遇の意義と重要性を理解する 接遇の心構え		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	デザイン業界研究 I					
科目名(英)	Design Industry Research I					
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	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
	○					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 / 業界に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 / 業界に必要なスキルとは			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
	レポート提出	◎				
評価割合						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	デザイン演習Ⅱ					
科目名(英)	Design Exercises Ⅱ					
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	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	実際的な素材の検討(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	実際的な素材の検討(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	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Ⅲ						
科目名(英)	Design Exercises Ⅲ						
単位数	4単位	時間数	30時間	担当者	元木 昭平		
実施年度	2023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	海洋生物や陸上生物のイメージ形体を車や家具に適用し、独自のフォルムを完成させる。その際、対象とする生物の特徴をサンプリングスケッチを通してブラッシュアップする。						
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	
		○				対象とする生物の特徴を的確に捉える。	
			○			特徴となるエレメントをサンプリングスケッチとして表現する。	
			○			車や家具などに適用しデザインする。	
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	モチーフ①【マンタ】特徴となるエレメントのサンプリングスケッチ①			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	2	モチーフ①【マンタ】特徴となるエレメントのサンプリングスケッチ②			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	3	モチーフ①【マンタ】車やバイクにエレメントを適用しAPP①			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	4	モチーフ①【マンタ】車やバイクにエレメントを適用しAPP②			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	5	モチーフ①【マンタ】レンダリングスケッチとして完成させる①			各モチーフの最終レンダリングは合評するため、遅れて提出することのないように注意してください。		
	6	モチーフ②【サ イ】特徴となるエレメントのサンプリングスケッチ③			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	7	モチーフ②【サ イ】特徴となるエレメントのサンプリングスケッチ④			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	8	モチーフ②【サ イ】車やバイクにエレメントを適用しAPP③			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	9	モチーフ②【サ イ】車やバイクにエレメントを適用しAPP④			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	10	モチーフ②【サ イ】レンダリングスケッチとして完成させる②			各モチーフの最終レンダリングは合評するため、遅れて提出することのないように注意してください。		
	11	モチーフ③【猫】特徴となるエレメントのサンプリングスケッチ⑤			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	12	モチーフ③【猫】特徴となるエレメントのサンプリングスケッチ⑥			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	13	モチーフ③【猫】ファニチャーにエレメントを適用しAPP⑤			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
	14	モチーフ③【猫】ファニチャーにエレメントを適用しAPP⑥			授業時間内に提出できない場合は次の授業までに完成させておくこと。		
15	モチーフ③【猫】レンダリングスケッチとして完成させる③			各モチーフの最終レンダリングは合評するため、遅れて提出することのないように注意してください。			
評価方法	①対象とした生物の形体イメージをサンプリングスケッチとして提出。②車や家具等に形体イメージをAPPLしてデザイン。③提出期限までに各作品をレンダリングスケッチとして提出。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	サンプリングスケッチ		◎	○			40%
	作品		◎	◎			60%
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 II						
科目名(英)	Mechanical drawing II						
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	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に関する基礎知識を学び、総則・緒規格に則った、早く・美しく・正しい図面を描く力を養う。						
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	
		○				総則・緒規格に則った正確な図面を描くことができる。	
		○				早く、美しく、見やすい図面を描くことができる。	
		○				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	評価割合
	課題作品(完成度)		○				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Ⅱ							
科目名(英)	CAD ExercisesⅡ							
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	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	練習問題を通して、AutoCADの機能や設定方法・コマンド操作技術を養い、機械図面の作図を学習する。							
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		
	○	○				AutoCADの基本的な設定・コマンドを操作することが出来る。		
	○					CADを利用して機械図面を期限内に作図することができる		
	○					CADを利用して機械図面を期限内に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	
	中間テスト(図面正確性)		○	○			70%	
	課題提出状況		○	○			30%	
	検定可否		○	○			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	バーチャルツイン II					
科目名(英)	3DCAD 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	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 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。 3次元モデリングデータを用いてインプット及びアウトプットについて学習しEngineering Rules Captureについて学習する					
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
	○					3DEXPERIENCEデータのインプット及びアウトプットの理解、中間ファイルの使用方の理解
	○	○				設計変更及び加工工程を意識したデータ作成の理解
	○	○				アセンブリデザイン(組み合わせ基準・加工基準), エンジニアリングコネクションの理解
	○	○				Engineering Rules Capture及びパワーコピー,パブリケーションの理解
	○	○				ドラフティングAppの理解
テキスト・教材 参考図書	<ul style="list-style-type: none"> ・3DEXPERIENCE問題集(プログレステクノロジーズ制作) ・授業配布資料 					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	中間ファイルについて説明, データインプット, アウトプットについて			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	2	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。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	3	設計変更(加工工程を意識したデータ作成)			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	4	アセンブリ(組み合わせ基準・加工基準) エンジニアリングコネクションの理解			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	5	ドラフティングAppsの説明及び理解			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	6	パワーコピー・パブリケーションの説明・理解			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	7	Engineering Rules Capture(パラメータ・チェック・ルール)について解説及び理解			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	8	Engineering Rules Capture(パラメータ・チェック・ルール)について解説及び理解			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	9	Engineering Rules Capture(パラメータ・チェック・ルール)について解説及び理解			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	10	チーム課題 中間ファイルを用いたデータ作成 Engineering Rules Captureを使用した課題制作			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	11	チーム課題 中間ファイルを用いたデータ作成 Engineering Rules Captureを使用した課題制作			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	12	チーム課題 中間ファイルを用いたデータ作成 Engineering Rules Captureを使用した課題制作			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	13	チーム課題 中間ファイルを用いたデータ作成 Engineering Rules Captureを使用した課題制作			授業内で指示した課題について取り組む。日々の課題提出を確実に行ってください。	
	14	チーム課題プレゼン資料作成			チーム課題内容を説明するプレゼン資料の作成となりますので内容を整理し作成してください。	
15	最終プレゼンテーション			各チームプレゼン内容を確認し良いところを吸収すること。		
<p>(1) 提出課題評価となりますので課題は必ず提出すること (2) プレゼン資料及び課題制作スケジュール及び提出スケジュールを確認し取り組むこと 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。</p>						

評価方法		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%
	プレゼン評価	○	○				20%
	スケジュール管理	○	○				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	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	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	
	○	○				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	授業配布資料						
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	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 II						
科目名(英)	3dimensional CAD official certification Countermeasure II						
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	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級レベルの過去問題に取り組み、設計業務を行う上での基礎知識を学習し、操作技術・作図技術を養う。						
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	
	○					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 授業单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	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	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	造形演習					
科目名(英)	Modeling Exercises					
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	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
	○	○				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。		

	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	作品制作が遅れた場合、宿題とする。				
	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(完成度)		○	○			80%
	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	進級制作					
科目名(英)	Promotion Production					
単位数	2単位	時間数	60時間	担当者	木下 敦子	
実施年度	2023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
	○					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(完成度)	○	○				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	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						