

令和6年度シラバス

デザイン工学実習

教科	工業	単位数	4	学科・学年	デザイン工学科 2年
使用教科書	デザイン実践（実教出版）				
副教材等	書体サンプル集、自作プリント等				

1 学習の到達目標

デザイン工学に関する基礎的な技術をさらに深め、実際の作業を通して総合的に身に付けます。

2 科目の特色

- ・基本の書体を理解し、表現する技術を身に付けることができます。
- ・わかりやすく表現するために必要な観察力・描写力を身につけることができます。
- ・広告表現についての知識を深め、ハンドワークとコンピュータでデザインができるようになります。
- ・印刷に関する知識と技術が学習できます。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	レタリング実習	・字体を正しく理解し、フリーハンドで美しく描く手法を習得する。
二学期	デジタルデザイン (イラストレーター)	・アプリケーションを使い分け、画面のレイアウト、コンセプトを考え、条件に応じた画像の加工、文字デザイン、イラストなどの作成法を学習し、イメージや伝達内容が伝わるデザインを提案する。
三学期	インテリアデザイン (インテリア模型)	・住まいを機能面から条件に従って制作することにより、観察力・表現力・発想力を身に付け、空間の幅広いデザインを学習する。
	家具デザイン (木材加工)	・空間的な思考力や判断力を身に付け、デザイン設計から加工組立に一貫する技術を学習する。
	ビジュアルデザイン (視覚伝達による表現)	・ビジュアルイメージを表現するため、コンセプトにもとづき、画面を構成、分割、彩色する。
	(年間のローテーション実習)	

4 課題、提出物等

・各学習内容における課題作品、レポート等の提出があります。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・作業態度や作業内容にかかわる製作過程の理解などを評価します。	・作品やレポートにかかわる、完成度、習得度、提出期限などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス デザイン工学製図

教 科	工 業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科 2年
使用教科書	デザイン製図（実教出版）				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

立体を平面に表示する力、平面に表示された図から立体を把握する力から、デザインの幅広い分野で活用できる基礎的な知識と技術を身につけます。

2 科目の特色

・製図用具の使い方、製図の基礎を学習し、生産面で使用される工業図面と、レンダリング等の基礎が理解できます。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学 習 内 容	主 な 学 習 活 動
一 学 期	製図用具の使い方について ・線、文字の練習	・製図用具の種類と用法を理解し、他のデザイン実習でも使用できるようにする。
二 学 期	立体図法 平面図法	・投影図法の基礎、第三角法の意味と特徴を理解し、その技法を習得する。 ・直線や角、また円や曲線に関する図法の意味と特徴を理解し、その技法を習得する。
三 学 期	製図の実際 ・パース演習	・実務におけるデザインプロセスを理解し、デザイン意図が明確に伝達できる表示法を学習する。

4 課題、提出物等

・各学習内容における課題（図面、モデル等）の提出があります。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・作業態度や作業内容にかかわる製作過程の理解などを評価します。	・作品やレポートにかかわる、完成度、習得度、提出期限などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科 2年
使用教科書	デザイン実践（実教出版）				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

- ・専門科目やデザイン工学実習で活用できる基礎的な知識や技術を身に付けます。
- ・身近なデザインテーマに興味・関心をもち、観察する力を身に付けます。
- ・デザインの実践的な課題に対して、創造し、応用できる力を付けます。

2 科目の特色

- ・デザインに関する用語や技術を学習することにより、専門的な知識が得られます。
- ・デザインに関する専門的な知識で、実習などの作品制作に応用することができます。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	レタリングの基本 工業におけるデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・レタリングについての基本的な知識を学習する。 ・デザインの意味を理解し、さまざまな分野におけるデザインの種類について学習する。 ・デザインに関する基礎的な用語を学習し、理解する。 ・デザイン領域について、暮らしや環境との関連について学習する。
二学期	デザインと創造活動	<ul style="list-style-type: none"> ・造形活動の計画について学習し、デザインの展開と未来を理解する。 ・創造する過程において、そのプロセスを学習する。 ・観察と表示について学習し、表現方法を理解する。
三学期	形態と構造の原理	<ul style="list-style-type: none"> ・形態の原理を理解し、平面構成から立体構成のそれぞれの特性を学習する。 ・人間要素としての感覚器官を理解し、人間の心理から人間工学を学習する。

4 課題、提出物等

- ・各学習内容における課題プリント、課題作品等の提出があります。
- ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス

ビジュアルコミュニケーションデザイン

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科2年
使用教科書	色彩検定公式テキスト3級編（AFT企画）				
副教材等	デザインの色彩、自作プリント等				

1 学習の到達目標

<ul style="list-style-type: none"> ・視覚伝達デザイン分野の基礎として、色彩についての基礎的な知識と技術を修得し、応用する能力を身につけます。 ・「色彩検定3級・2級」の合格をめざします。

2 科目の特色

<ul style="list-style-type: none"> ・色についての見え方や感じ方についての原理、カラーシステム（PCCS等）、配色についてなど、色に関わる事柄を総合的に理解することができます。 ・色に対する専門的な知識を作品制作に応用できるようになります。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	色のはたらき 眼のしくみ 照明と色の見え方 混色 色の分類と三属性 表色系・PCCS	<ul style="list-style-type: none"> ・生活における色について学習する。 ・色を光、および電磁波の一種として理解する。 ・色を秩序立てて分類し、また属性ごとに捉え理解する。 ・色を表示する様々な表色系について学習する。 ・表色系の一つであるPCCSについて学習する。 ・色の混色について原理を学習する。 ・配色をより効果的に行うためのポイントや技法について学習する。 ・目的によって異なる色の呼び名を学習する。
二学期	色の心理効果 色の視覚効果 配色 技法	<ul style="list-style-type: none"> ・色が対比されたときの見え方について理解する。 ・色が人の心理に及ぼす影響について学習する。 ・日常にみられる色彩における効果と意味について理解する。
三学期	ファッションと色彩 インテリアと色彩 カラーコーディネーション	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの構成要素を分析し、表現方法を学ぶ。 ・レイアウトの基本的な技法について学び、読者の視線を誘導する考え方や演出方法を学ぶ。 ・色の対比や配色の効果を考え、心理効果について学ぶ。

4 課題、提出物等

<ul style="list-style-type: none"> ・各学習内容における課題等の提出があります。 ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス

デジタルコンテンツデザイン（選択）

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科 2年
使用教科書	実践マルチメディア（CG-ARTS協会）				
副教材等	グラフィックデザイン検定問題集				

1 学習の到達目標

<ul style="list-style-type: none"> ・社会におけるIT化の進展とマルチメディア技術に関する基礎的な知識と技術を習得することでコンピュータを使った情報伝達デザイン分野で、実際に創造し応用する能力と態度を学ぶ。 ・「グラフィックデザイン検定3級・2級」の合格をめざす。

2 科目の特色

<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションデザインとしてのデジタル情報デザインの制作技術を学習する。 ・多様な感性情報をその種類によらず数値として一元的に表現することを示すデジタル化と、人と人、人とコンピュータの間で情報のやり取りが行われるインタラクティブのそれぞれの技術を習得する。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	・人間の知覚とヒューマンコンピュータインタラクション	・人間の機能をベースに成り立っているマルチメディアを有意義で効果的なコミュニケーションとして活用するために理解する。
二学期	・マルチメディアの処理技術 ・コンピューターシステムのしくみと技術	・コミュニケーションに対する要求から生まれた情報の表現形態の工夫は、システム構築の基盤技術となっている。今後も発展し続けると期待されるメディアの処理技術について学ぶ。 ・コンテンツの効率的かつ効果的な制作のために、実際の流れとプログラミングがどのようにつくられていくのかを理解する。
三学期	・ネットワークと通信	・コンピュータの代表的なネットワークであるインターネットを解説し、ハードウェアとソフトウェアの概要、及びネットワーク技術を理解する。

4 課題、提出物等

<ul style="list-style-type: none"> ・各学習内容における課題プリント等の提出、課題テストがあります。 ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス

課題研究

教科	工業	単位数	3	学科・学年	デザイン工学科 3年
使用教科書	デザイン実践（実教出版）				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

<ul style="list-style-type: none"> ・課題の解決を図る自発的、創造的な学習を通して、専門的な知識と技術を深め、問題解決の能力や総合力を身につけます。

2 科目の特色

<ul style="list-style-type: none"> ・専門分野における内容でテーマ（課題）を設定し、自らその課題解決を図る中で、専門的な知識や技術を深化させることができます。 ・企画発表、中間発表、本発表をすることでプレゼンテーション能力が身に付きます。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	調査・研究・試行・テーマ決め	・専門分野での知識、技術・技能を深めながら、課題作品制作を通して、問題解決の可能性を探る。
二学期	課題作品展 企画発表	・テーマのコンセプト、活動計画を発表する。
	中間発表	・これまでの経過と課題、今後の目標と課題解決の方法について発表する。
三学期	卒業制作展 報告書の作成 本発表	・報告書の作成を行う。 ・作品展などを行い、取り組みの成果を発表する。

4 課題、提出物等

<ul style="list-style-type: none"> ・各自が設定したテーマについて、企画発表、中間発表、本発表があります。 ・まとめとしての報告書の提出があります。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・作業態度や作業内容にかかわる提出物（提出期限・報告書、発表資料等）、製作過程の理解などを評価します。	・テーマに対する総合的な到達度（調査、研究、プレゼンテーション内容等）などを評価します。	・学習状況（出席状況、授業態度、参加意識等）などを評価します。

令和6年度シラバス

デザイン工学実習

教科	工業	単位数	5	学科・学年	デザイン工学科 3年
使用教科書	デザイン実践（実教出版）				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

<ul style="list-style-type: none"> デザインの専門分野に関する技術を実際の作業を通して総合的に習得し、技術の変化に主体的に対応できる能力と態度を身につけます。

2 科目の特色

<ul style="list-style-type: none"> 専門分野における課題作品、テーマ作品を制作することで、専門的な知識や技術を深化させることができます。 デジタルデザイン、ビジュアルデザイン、スペースデザイン、アーバンデザインのいずれかのデザイン分野を深めることで、付加価値を持った「ものづくり」について実際に活用できるようになります。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	デジタルデザイン ・課題作品、テーマ作品	<ul style="list-style-type: none"> 映像表現の土台となるシナリオ・絵コンテ等を作成し、映像制作の基礎的な技術について学習する。 情報の構造化や読み取る順番を視覚的に表現する技術を理解し、効果的に制作する方法について学習する。 インターネットや雑誌等の広告を利用し、リサーチした情報をもとに、ポスターの企画・制作をする。 サムネール、キャッチコピー等の意義を理解し、各種の表現方法を学習する。 快適なコミュニケーションが図れる空間の企画・設計・演出、公共的な施設の企画・設計、ユニバーサルデザインを意識した生活用具の製作（プロダクトデザイン）等について作業を通して学習する。 景観や環境へ配慮したまちづくりを設計コンセプトに質の高い空間づくりとまちづくりを含め、まちのアイデンティティを高めて、人々の生活を豊かにすることを目標とした提案モデル制作を通して学習する。
二学期	ビジュアルデザイン ・課題作品、テーマ作品	
三学期	家具デザイン ・課題作品、テーマ作品 インテリアデザイン ・課題作品、テーマ作品	

4 課題、提出物等

<ul style="list-style-type: none"> 学習の成果としての課題作品、テーマ作品等の提出があります。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> 作業態度や作業内容にかかわる製作過程の理解などを評価します。 	<ul style="list-style-type: none"> 作品やレポートにかかわる、完成度、習得度、提出期限などを評価します。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス デザイン工学製図（選択）

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科 3年
使用教科書	デザイン製図（実教出版）				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

立体を平面に表示する力、平面に表示された図から立体を把握する力から、デザインの幅広い分野で活用できる基礎的な知識と技術を身に付けます。

2 科目の特色

・生産面で使用される工業図面と、透視図等を基本としたプレゼンテーションなどに使用される図面の基礎が理解できます。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	透視図（透視図の原理） ・一点透視図、二点透視図	・透視図法の意味と特徴を理解し、その技法を習得する。
二学期	製図の実際 ・パッケージ	・商品の流通と保護の目的を理解し、その技法を習得する。
三学期	製図の実際 ・ロゴタイプ	・文字やマークなどの形や規律を理解し、図が明確に伝達できる表示法を学習する。

4 課題、提出物等

・各学習内容における課題（図面、モデル等）の提出があります。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・作業態度や作業内容にかかわる製作過程の理解などを評価します。	・図面、モデル等にかかわる、完成度、習得度、提出期限などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス

デザイン実践

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科 3年
使用教科書	デザイン実践（実教出版）				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

- ・実際にデザインを行う上で活用ができる基礎的な知識や技術を身に付けます。
- ・様々なデザイン分野において、デザインの実践的な課題に対し、創造し応用できる力を付けます。

2 科目の特色

- ・デザインに関する用語や技術を学習することにより、専門的な知識が得られます。
- ・デザインに関する専門的な知識で、実習などの作品に応用することができます。
- ・デザインを職業として具体的に捉えることにより、デザインへの思考力・表現力が広がります。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	平面構成 立体構成	<ul style="list-style-type: none"> ・平面表現技法の種類や、具象あるいは抽象的な構成の種類を学習し、活用する。 ・立体構成の材質や、その物理的特性や心理的特性について理解し、活用する。
二学期	人間要素 ビジュアルデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・人間の特性、人間工学に基づいたデザインの考え方を理解する。 ・ビジュアルデザインの概要からグラフィックデザインおよび、パッケージデザインについて学習する。
三学期	プロダクトデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・プロダクトデザインの概要からアイデアの視覚化について学習する。 ・工芸品のデザインの概要から加工技術について学習する。

4 課題、提出物等

- ・各学習内容における課題プリント、課題作品等の提出があります。
- ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス

デザイン史

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科 3年
使用教科書	デザイン史（電機大）				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

<ul style="list-style-type: none"> ・人間が長い歴史の中で作り出した《もの》について振り返り、その時代の生活習慣や加工技術について基礎的な知識を身に付けます。 ・各時代の国や地域による文化や宗教によるものの見方、考え方を知り、デザインとの関わりを考えることができる力を付けます。

2 科目の特色

<ul style="list-style-type: none"> ・様々な生活用具や建築物等が製作されていった背景を理解することにより、今後のデザイン活動との関わりを考えることで発想力が広がります。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	日本 ・原始～古代 ・中世～近世	<ul style="list-style-type: none"> ・原始から古代までの造形物が製作された背景を大陸文化との交流等と合わせて理解する。 ・中世から近世までの封建社会における造形物が製作された背景を理解する。
二学期	西洋 ・原始～古代 ・中世～近世	<ul style="list-style-type: none"> ・原始から古代までの造形物が製作された背景を他民族文化との交流等と合わせて理解する。 ・中世から近世までの西洋各地域における造形物が製作された背景を文化や宗教と合わせて理解する。
三学期	世界 ・現代	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイナーの発祥、必要性について学習する。 ・便利で美しいものに加え、環境やより多くの人々へ配慮したデザインについて学習する。

4 課題、提出物等

<ul style="list-style-type: none"> ・各学習内容における小テストがあります。 ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス ビジュアルコミュニケーションデザイン（選択）

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科3年
使用教科書	特別講義 デザイン入門教室（SBクリエイティブ株式会社）				
副教材等	自作プリントなど				

1 学習の到達目標

- ・視覚伝達デザインの立場から、法則や原理・心理効果について学習し、表現の意図を的確に伝えるための方法や技法を身に付けます。
- ・ポスター制作における効果的なコミュニケーションのための知識や技術を身に付けます。

2 科目の特色

- ・形や配置・構図などによる見え方の違いや、目的に応じた意図的な見せ方について理解することができます。
- ・視覚的な法則や原理を作品制作に応用できるようになります。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	レイアウトの要素 レイアウトの基本ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・視線の動きを意識したレイアウトについて学習する。 ・版面やマージンの設定からグリッドを理解する。 ・重心、揃え方、見え方について理解する。 ・余白や比較プロポーションについて学習する。
二学期	写真と画像 配色の基本	<ul style="list-style-type: none"> ・モンタージュ理論を理解し、表現方法を学ぶ。 ・用途や目的に応じた最適な配置について学ぶ。 ・トリミングなど、的確に伝わる情報について考える。 ・レイアウトの基本的な技法について学び、読者の視線を誘導する考え方や演出方法を学ぶ。 ・色の対比や配色の効果を考え心理効果について学ぶ。 ・色のイメージについて整理し、表現コンセプトに沿った配色計画を立案する。
三学期	文字と書体 文章のデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・書体のイメージとタイポグラフィ表現についての理論と実践をする。 ・見出しの表現を学び、和文や欧文のデザインで展開する方法を学ぶ。 ・美しい欧文のデザインについて学ぶ。

4 課題、提出物等

- ・各学習内容における課題（小作品）等の提出があります。
- ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス スペースデザイン（選択）

教 科	工 業	単位数	2	学科・学年・組	デザイン工学科 3年
使用教科書	インテリアデザイン教科書 第二版（彰国社）				
副教材等	自作プリント				

1 学習の到達目標

- ・視覚の法則を学習し、空間・会場の演出、インテリア・プロダクトデザイン、などに関する知識や技術を身につけます。
- ・人の感覚、行動特性にもとづいて、人間工学の視点で空間に活用できる力を身に付けます。

2 科目の特色

- ・人との関わり、機能と構造、役割を理解することにより、デザイン意図をいかした空間づくり、プロダクト（工業製品）デザインへの活用能力が広がります。
- ・人間工学としての感覚、行動から、空間の演出において、どんなことが必要か理解できます。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学 習 内 容	主な学習活動
一 学 期	インテリア計画学 1. インテリアデザインとは 2. 日本の住まいとインテリアの変遷 3. 西洋のインテリアと家具様式の変遷 4. 第二次世界大戦後のデザインの流れと日本の現代家具	<ul style="list-style-type: none"> ・空間デザインの総論を理解し、空間に必要な要素を学習する。 ・住まいの変遷から人間工学、空間の安全性、素材や仕上げまで空間デザインに活かしていく方法を探る。 ・インテリアの様式において変遷を理解し、そのデザインの潮流を学習する。 ・日本の現代家具を学ぶことにより、材料から工法までの産業的な視点からデザインを理解する。
二 学 期	5. 人間工学の意味と人体寸法 6. 家具・設備への人間工学の応用 7. インテリアの安全性 8. 形・色・テクスチャーの心理 9. 人間的尺度と空間の心理 10. 家具	<ul style="list-style-type: none"> ・人間工学としての空間・プロダクトデザインに関する知識を理解する。 ・安全快適なコミュニケーションが図れる空間にするためには、どのような要素があるか理解する。 ・空間における人間心理から、その実例を検証する。 ・家具の構造について学習する。
三 学 期	11. テキスタイル 12. 照明 13. グリーン、アート 14. 材料と仕上げ 15. インテリアの構法 16. 室内環境計画とその制御	<ul style="list-style-type: none"> ・インテリアエレメントについて理解し、その内容を学習する。 ・インテリアの工法から材料、仕上げまでのしくみを理解する。 ・室内環境における温度、光、音などの基本を理解し環境計画を学習する。

4 課題、提出物等

- ・各自で調査し、まとめたことについて、課題発表があります。（プレゼンテーション）
- ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス

デジタルコンテンツデザイン（選択）

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科3年
使用教科書	実践マルチメディア（CG-ARTS協会）				
副教材等	自作プリント				

1 学習の到達目標

- ・情報の分類と組織化、構造化など情報デザインの基礎的な知識や技術を身に付けます。
- ・デジタル技術を用いた映像制作とその表現・公開方法に関する知識や技術を身に付けます。

2 科目の特色

- ・CG制作の手法や伝統的なアニメーション技法とともに、コンピュータならではの技法や特徴について学習することで、適切な技法を選択し、作業効率や実習作品の質を高めることができます。
- ・情報の見せ方を考え、情報の構造化、情報デザインができるようになります。

3 学習の計画（どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む）

	学習内容	主な学習活動
一学期	・マルチメディアアプリケーションの実現	・アプリケーションの目的を理解する。 ・アプリケーションの実例について学ぶ。 ・アプリケーションの構成、ハードウェアとソフトウェアの概要、及びアプリケーションの開発を理解する。
二学期	・インターネットの応用	・コンテンツの効率的かつ効果的な制作のために、実際の流れとプログラミングがどのようにつくられていくのかを理解する。 ・Webサイト構築について、コンセプトを基に実装し、技術やトレンドを取り入れ、しくみや機能、維持管理についての知識を学ぶ。 ・技術の進歩により、電話やテレビなど様々な情報提供が可能となった。情報の共有など、生活に与える影響について理解する。
三学期	・豊かで快適な社会の実現に向けて ・知的財産権	・生活を豊かにする情報通信技術（ICT）、コミュニケーション手段としてのインターネットについて、情報共有、ビジネスツール活用など、様々な技術とその利用例を学ぶ。 ・実際に安心を獲得する個人の姿勢の重要性から、全ての人々が安心して暮らしていくためにIT社会の将来の発展や秩序に向けた取組を理解し、情報セキュリティーについて学ぶ。 ・著作権や産業財産権と不正競争防止法について理解する。

4 課題、提出物等

- ・各学習内容における課題テストがあります。
- ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。

令和6年度シラバス

(選) デザイン材料

教科	工業	単位数	2	学科・学年	デザイン工学科 3年
使用教科書	デザイン材料 (電機大)				
副教材等	自作プリント等				

1 学習の到達目標

<ul style="list-style-type: none"> ・専門科目やデザイン工学実習で活用できる基礎的な知識や技術を身に付けます。 ・身近なデザイン材料に興味・関心をもち、材料に対して考察する力を身に付けます。 ・デザインの実践的な課題に対して創造し、材料の特性を応用できる力を付けます。

2 科目の特色

<ul style="list-style-type: none"> ・デザインに関する用語や技術を学習することにより、専門的な知識が得られます。 ・デザインに関する専門的な知識で、実習などの作品制作に応用することができます。

3 学習の計画 (どのような内容を、どの時期に学ぶのかを含む)

	学習内容	主な学習活動
一学期	・材料の種類	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン材料の基本的な知識を学習する。 ・デザイン材料を理解し、さまざまな分野におけるデザインの種類について学習する。 ・デザインに関する基礎的な用語を学習し、理解する。 ・デザインワーク段階での留意点、検討、追跡調査などを確認し、対応できる力を身につける。
二学期	・無機材料の特性と加工技術	<ul style="list-style-type: none"> ・金属の歴史や性質、その合金などの種類を理解する。 ・セラミックスを学習し、生活との関わりを理解する。 ・ガラスの原料や性質、種類など、それらの特徴や役割について理解し、活用できる力を身に付ける。 ・成形と加工について学習し、加工技術を理解する。
三学期	・有機材料の特性と加工技術	<ul style="list-style-type: none"> ・プラスチックの性質や種類を理解する。 ・プラスチック材料の成形加工を学習し、生活との関わりを理解する。 ・木材の性質、種類など、それらの特徴や役割について理解し、活用できる力を身に付ける。 ・その他の有機材料について学習する。

4 課題、提出物等

<ul style="list-style-type: none"> ・各学習内容における課題プリント、課題作品等の提出があります。 ・授業ノートを学習の区切りに提出します。

5 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・定期考査や授業ノートおよび演習などを評価します。	・学習状況にかかわる出席状況や意欲態度などを評価します。