

デザイン実習

科・学年	デザイン科 1年	単位数	4	教科書・教材	デザイン技術（海文堂出版）
------	----------	-----	---	--------	---------------

1. 学習の目標

- ・工業のデザイン分野に関する基礎的な技術を、実際の作業を通して総合的に学習し、言語活動の充実をはかり、あらゆる技術を身に付ける。
- ・デザイン材料の特性を理解する。・デザイン的なものの見方、考え方ができるようにする。
- ・今後のデザイン活動に役立つよう、正しい道具を選択してうまく使いこなす。

2. 学習内容

学習内容	主な学習活動
オリエンテーション	・デザインセットの確認と今後のローテーションについて。
前半課題	・デザイン実習の意味と学習のねらいについて理解する。
・基礎課題A、B	・実習室、機械、道具、材料の取り扱いや基礎知識を学習する。
①アイデア展開	・安全に作業が行えるように、適切な使い方を学ぶ。
②試作制作	・作品を制作する。・アイデアを出し、ラフスケッチを行う。
③作品制作	・計画的に作業を行い、提出期限を必ず守るよう徹底する。
④プレゼンテーション	・プレゼンテーションを行う。
後半課題	・作品のコンセプトなどを相手に伝えるように、事前に準備を行う。
・応用課題A、B	・基本をふまえ、応用による作品制作をする。
①アイデア展開	・課題内容に従って、モチーフや資料収集を実施する。
②作品制作	・前半課題から改善点を見つける。・材料、画材等を理解し適切に作業を行う。
③プレゼンテーション	・プレゼンテーションを行う。
④まとめ	・作品の評価、取り組み姿勢について反省を行う

※上記の内容を基本に2つのローテーション（立体・平面）を1年で学習する。

3. 担当者からのメッセージ

- ・作品制作の為に材料や道具に慣れ、うまく使いこなせるように実習をします。体験を通して完成度の高い作品に仕上げてください。1年生は基礎・基本を中心に学びますが、計画的に制作し期限を守って提出する事が大切です。

工業技術基礎

科・学年	デザイン科 1年	単位数	3	教科書・教材	工業技術基礎（実教出版）
------	----------	-----	---	--------	--------------

1. 学習の目標

- ・工業（デザイン）に関する基礎的な知識と技術を身に付け、実際に活用する能力と技術を養う。
- ・マルチメディア基礎・デッサン・陶磁器成形・木材加工の各実習を通して工業の基礎的な知識と技術を身に付けます。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
・オリエンテーション 前半課題 ①課題提示 ②アイデア展開 ③試作制作 ④作品制作 ⑤プレゼンテーション	・ローテーションで行う4つのパートの内容を理解する。 ・部屋、機械、道具の使い方を理解する。 ・安全に作業が行えるよう、適切な使い方を学ぶ。 ・実習、作品制作についてのルールを理解する。 ・制作についての技術と技法を学ぶ。 ・課題の反復練習を行う。アイデア出し、ラフスケッチを行う。 ・作品を制作する。・プレゼンテーションを行う。
後半課題 ①課題提示 ②アイデア展開 ③試作制作 ④作品制作 ⑤プレゼンテーション ⑥まとめ	・課題内容に従って、市場調査、資料収集を実施する。 ・制作について学んだ技術と技法を生かし、より良い作品を制作する。 ・前半課題から改善点を見つける。 ・材料、画材などを理解し適切に作業を行う。 ・作品を制作する。 ・プレゼンテーションを行う。 ・作品の評価、取り組み姿勢について反省を行う。
※上記の内容を基本に、4つのローテーションを1年で学習する。	

3. 担当者からのメッセージ

「ものづくり」の入門的な学習が「工業基礎」と言えます。興味・関心を持って、積極的に授業に参加していくことが「工業基礎」を理解する唯一の方法です。また、作品の課題について提出期限を守り、「ものづくりに携わる技術者に求められる使命と責任」について学びましょう。

情報技術基礎

科・学年	デザイン科 1年	単位数	2	教科書・教材	情報技術基礎（実教出版）
------	----------	-----	---	--------	--------------

1. 学習の目標

- ・社会における情報化の進展と情報の意義や役割を理解すると共に、情報技術に関する基礎的な知識と技術を修得する。また、情報モラルやセキュリティについて理解を深め、デザインにおける情報及び情報手段を活用する能力と態度を身に付ける。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
1 産業社会と情報技術	・ネットワークについての学習を行い、その種類や構成を学ぶ。
2 コンピュータについて	・情報システムの基礎、セキュリティについて学ぶ。
3 プログラミング基礎	・プログラミングの基礎を学び、簡単な構成の仕方を学習する。
4 情報技術の活用	・インターネットなどを通じての情報収集の方法や活用法について学ぶ。

3. 担当者からのメッセージ

めまぐるしく変化する情報社会において情報倫理をしっかりと学び、生きるために必要な知識を学びます。

デザイン技術

科・学年	デザイン科・1年	単位数	2	教科書・教材	デザイン技術（海文堂出版） デザイン小辞典（ダヴィッド社）
------	----------	-----	---	--------	----------------------------------

1. 学習の目標

- ・デザインに関する基礎的な知識と技術を習得し、デザイン活動に応用できる理論や技法などを学ぶ。
- ・デザインの実習の内容と関連づけながら、デザインの基礎的・基本的な知識を身に付け、身のまわりにおけるデザインを体感する力を付ける。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none"> ・デザインとは何かを学ぶ ・デザインの領域について ・デザインの用具と用法について ・造形活動とデザインについて ・色彩について ・色の特性について ・形態についてについて ・形の知覚について ・錯視について ・構成・表現について 	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインとは何なのかを理解する。 ・デザインが求められるものには何があるのか学習する。 ・デザインの用具の使い方、その応用を学習する。 ・デザインと芸術の違いを理解する。 ・色に対する知識を深める。 ・色とデザインの間係を理解し、その応用を学習する。 ・形の重要性を理解する。 ・形とデザインの間係を学習する。 ・体験・実験から錯視を学び、それが及ぼす影響と応用を考える。 ・表現、構成の知識を深める。

3. 担当者からのメッセージ

- ・デザイン活動で必要な知識や技法を中心に、ものづくりのテクニックを学習します。
- ・将来デザイナーを目指すだけでなく、生活する中で役に立つデザインの知識や理論を学びます。体験を通して学習できるようデザイン実習の時間にあわせて論理や知識を学習します。また、表現するテクニックを身に付けられるように簡単な実験や作品づくりもおこないます。

デザイン技術

科・学年	デザイン科 2年	単位数	2	教科書・教材	デザイン技術（海文堂出版）
------	----------	-----	---	--------	---------------

1. 学習の目標

- ・デザインの技術に関する基礎と、その応用の技術を学ぶ。実際に創造し応用する能力を育てる。

2. 学習の内容

学習の内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none">・デザインと創造活動<ul style="list-style-type: none">ア デザインの概要イ 形態観察と表示・ビジュアルデザイン<ul style="list-style-type: none">ア ビジュアルデザインの概要イ グラフィックデザイン・プロダクトデザイン<ul style="list-style-type: none">ア プロダクトデザインの概要イ 生活器具のデザイン	<ul style="list-style-type: none">・実際のデザイン事例などを通して、工業技術の進展に対応し工業生産及び社会や生活における諸課題の解決に向けたデザインの役割について具体的に理解する。・製品デザインの企画、宣伝の企画及び市場調査などの具体的な事例を通して学習する。・造形の心理及び人間工学をデザインと関連付けて学習する。・工業生産にどのようにデザインが生かされているか知る。

5. 担当者からのメッセージ

- ・1年生で行ったデザイン技術の発展型の授業です。実際に、ものづくりを行いながら授業を展開していきます。色や形の持つデザインの美しさや重要性について体験しながら学習を行います。
- ・デザイン技術で学んだことを3年生のデザイン材料と合わせて卒業制作に活かせるようにしっかり学習してください。
- ・プレゼンテーションの機会をもうけ、みんなの前で発表することも学びます。

デザイン製図

科・学年	デザイン科 2年	単位数	2	教科書・教材	デザイン製図（実教出版）
------	----------	-----	---	--------	--------------

1. 学習の目標

製図に関する日本工業規格及び工業の各専門分野の製図に関する知識と技術を習得させ、制作図、設計図などを正しく読み、図面を構想し作成する能力と態度を育てる。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none"> デザイン製図用具の使い方 製図の規約 <ul style="list-style-type: none"> 線の練習 線、角の等分 図学の基礎 三角法の作図 等角図の作図 断面図 展開図 副投影法の基礎 平面図示の練習 基礎製図の取り組み 実寸、実角の求め方 <ul style="list-style-type: none"> 六角柱 六角すい 立体図法 立体の切断 展開図 建築製図の基本 平面図・断面図・立面図 配置図 点景・パース着彩 	<ul style="list-style-type: none"> 製図器の正しい使い方を覚える。 製図室のルールとドラフターの使い方を覚え扱う事ができる。 製図と規格 J I S における製図総則製図用具製図に関する規格について理解する。 線の種類と用途、破線などのピッチについてよく覚える。 基礎製図検定に対応できる力を身に付ける。 平行投影の概念について理解する。 象限と図示されるものの違いを理解する。 演習を充分に行う。 測定値との検証をする。 記入方法については徹底して覚える。 分度器で完成した図を検証する。 様々な角度の投影図を作図する。 菓子のパッケージなどの展開図を作成する。 線の太さや形を意識し、見やすく美しい図面になるように心掛ける。 建築製図の基礎基本を理解する。 図面の作成及び製作情報を読み取る力の向上を目指す。 パース点景の着彩基礎を学ぶ。

3. 担当者からのメッセージ

デザインの表現方法の一つである製図は確実に身に付けるべき学習内容です。製図が読め、描けることで、ものづくりの幅が広がります。

マルチメディア表現

科・学年	デザイン科 2年	単位数	2	教科書・教材	表現メディアの編集と表現（実務出版）
------	----------	-----	---	--------	--------------------

1. 学習の目標

- デザイン活動における各分野において、アナログ表現とデジタル表現を体験し、効果的な表現ができる知識と技術を習得する。
- 商品広告の制作を通して、市場調査・コンセプト・広告制作・プレゼンテーションまでの一連の商品広告の制作工程を理解します。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none"> 情報メディアとコンテンツについて理解する。 視覚表現の要素について理解する。 文字デザインや商品広告の作品を制作し、デザインに関する技術を身につける。 2DCADの基礎知識や基本操作を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> 1年次に学習した情報技術基礎をふり振り返り関連付けて、理解する。 色彩の3要素（光・物体・視覚）について理解する。 文字には、言語としての側面、形としての側面がある事を理解する。 色鉛筆を用い、色面分割を研究し、写真に近いレベルまで取り組む。 市場調査を行い、自分のテーマに沿った調査のもと、平面作品を完成させる。 2DCADソフトを活用し、デザインのデジタル表現を体験する。

3. 担当者からのメッセージ

この学習は1年生の実習で身に付けた表現技術、デザイン技術で得た知識の応用編です。市場に出ている広告などを教材に、自分のアイデアを取り入れ、アナログ、デジタル技術の両方を活用し、実践的な制作者としての仕事を学びます。

デザイン実習

科・学年 デザイン科 2年 単位数 6 教科書・教材 デザイン技術（海文堂出版）

1. 学習の目標

- ・デザインの各分野の基礎的な知識と技術を、実習を通して、実際に活用できる応用力に結び付ける。
- ・6つのパート（模型・デッサン・Mac（CG等）・石膏・木工・平面構成）を体験し、スペシャリストを目指します。

2. 学習の内容

時間	単元名と主な内容	主な学習活動
1 学期 75	ガイダンス	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン実習について、取り組み方やルールを理解する。 ・6つのパート（デッサン・石膏・木工・模型・Mac・平面構成）をローテーションで理解する。
2 学期 81	ローテーション課題 <ul style="list-style-type: none"> ・デッサン ・石膏 ・木工 ・模型 ・平面構成 ・Mac 選択課題	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な課題で、道具、材料の特性を学習する。 ・材料の特性を実践で身につけていく。 ・アイデアを考え、構図と構成の意味を理解する。 ・アイデア出しから完成までの作品制作の流れを体得する。 ・基本を元に、実践による計画的な作品制作をする。 ・作品についてまとめ、相手に伝わるように発表する能力を身につける。 ・それぞれの完成した作品を発表し、鑑賞・講評することで次の課題を見つけしていく。 ※上記の内容を基本に6つのパートをローテーションで体験する。
3 学期 36	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマに沿って、B1ﾌﾟﾚﾝﾃﾞｰｼﾞｮﾝﾊﾟﾝﾌﾞﾙを制作する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・3年の選択実習に合わせて、テーマ選択をする。 ・各テーマに合わせてアイデア展開をし、B1ﾌﾟﾚﾝﾃﾞｰｼﾞｮﾝﾊﾟﾝﾌﾞﾙを制作する。

3. 担当者からのメッセージ

この実習は1年生で学習した工業基礎の知識や技術をより発展させて、デザインを合理的に計画し表現できる力量を高めていきます。作業に意欲的に取り組むことで、良いデザインやオリジナル作品が生まれます。また、この1年間に体験したパートの中から来年は1パートを選択して卒業制作に取り組めます。

インテリア計画

科・学年	デザイン科 3年	単位数	2	教科書・教材	インテリア計画（実教出版）
------	----------	-----	---	--------	---------------

1. 学習の目標

インテリア計画に関する基礎的な知識と技術を学習する。 ・自分のアイデアをICTを使いプレゼンテーションし、分かりやすく提案することができる。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
1. インテリア計画の概要 2. インテリアの造形と心理 人間の感覚・知覚と造形 3. インテリアの環境 4. インテリアと人間工学 人間工学 インテリアへの応用 5. 寸法計画と規模計画 空間の目的と規模 6. インテリアエレメント 種類、位置付け 7. 各種空間の計画 住宅、事務所、各種施設 まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・内部空間の設計、条件の考え方を理解する。 ・インテリアデザインにおいて、形態・色彩・テクスチャー・空間などの造形要素が、人間の心理にどのように働きかけているか具体的に考察する。 ・作品をもとにプレゼンテーションをし、提案する。 ・物理的・心理的環境を考慮して、要求に合うように環境を調整することを学ぶ。 ・人間工学とは何か。そして、人間工学がインテリアを設計するための有効的な手段としてどのように役立つか理解する。 ・生活の場面を想定し、人間工学との関係を理解する。 ・空間における寸法を理解し、目的にあった規模で計画できる設計をする。 ・インテリアを位置付けるエレメントとは何かを学習し、それらの種類及び分類について理解する。また、スタイルにあったエレメントの提案をする。 ・具体的な空間を意識しながら、それぞれに合った空間の提案を行う。

3. 担当者からのメッセージ

・人と空間の関わりなど、インテリア計画は空間デザインに必要な学習内容です。 ・生活の中にあるインテリアに興味を持ち、自分の身近なものとして学ぶことで生活の幅が広がり楽しい学習となります。
--

デザイン材料

科・学年	デザイン科 3年	単位数	2	教科書・教材	デザイン材料（東京電機大学出版）
------	----------	-----	---	--------	------------------

1. 学習の目標

・デザインに応じた適切な材料を選ぶ能力を身に付け、デザイン材料についての基礎的な知識を学びます。
--

2. 学習の内容

単元名と主な内容	主な学習活動
自分たちが生活をするうえで使用している多くの工業製品の材料について学習します。 （金属、プラスチック、紙、木、皮革、繊維など）	身の回りで使用している工業製品などに目を向けて、どのような材料を使用し、どのような工程で作られているのかを学び、より良い製品や別の材料が使用できないかなど自ら考える。（使用材料を通じて、なぜこのデザインなのかを学ぶ）

3. 担当者からのメッセージ

・デザインとは「発想」を具体化することです。「こんなものがあったら・・・」を製品にすることです。その時にまず、考えることは「何を使ってつくる」ということでしょうか。効果的な材料を選び、実際に制作して使用することで、評価が決まってきます。大きさや形、色や加工方法まで考えるのが「デザイン材料」の学習です。いろいろ考えてみましょう。
--

デザイン実習

科・学年	デザイン科・3年	単位数	5	教科書・教材	デザイン技術（海文堂出版）実習プリントなど
------	----------	-----	---	--------	-----------------------

1. 学習の目標

- ・デザイン分野における基礎的な技術を実際の作業を通して総合的に学習し、応用的な技術・表現にも進んで対応できる能力と技術を身に付ける。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ（VD、SD、ID、GD）の選択。 ・課題制作 <p>【VD：ビジュアルデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポスターデザイン <p>【SD：スペースデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい空間の提案 <p>【ID：インダストリアルデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい生活用品や雑貨の制作 <p>【GD：グラフィックデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しいブランドの提案 	<ul style="list-style-type: none"> ・実習の取り組み姿勢や作品制作のルール等理解する。 ・作品制作の技術的学習。 ・自分で考えた作品の設定、計画の立案。 ・市場調査を行い、資料収集を行う。 ・アイデアスケッチの展開。最終案を決定する。 ・課題の制作。
<ul style="list-style-type: none"> ・審査会資料等準備 ・プレゼンテーション ・展示計画、準備 	<ul style="list-style-type: none"> ・審査会資料を作成する。 ・プレゼンテーションの計画を立て、発表する。 ・卒業制作展の計画、準備を行う。 ・片付けと年間の反省。

2. 担当者からのメッセージ

- ・デザイン全般について、各自のテーマに沿って作品制作をする中で様々な学習をします。世界にたった一つの作品を目指して、また堂々と発表できるよう頑張りましょう。

デザイン製図

科・学年	デザイン科 3年	単位数	2	教科書・教材	デザイン製図（実教出版）
------	----------	-----	---	--------	--------------

1. 学習の目標

- ・日本工業規格に基づく製図法とデザイン分野の製図技術について、基礎的な知識と技術を、作図作業を通して学習する。

2. 学習の内容

学習の内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none"> ・立体の表現方法を学ぶ。 ・二点透視図法の仕組みを理解する。 ・自分の家を設計する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・透視図法の歴史、絵画の遠近法との関係などを理解する。 ・二点透視図法について、実際に作図しながら学習する。 ・二点透視図法を理解し、自分が設計した住宅を二点透視図法で表現する。

3. 担当者からのメッセージ

- ・理論的に立体物を描く方法を中心に学習します。感覚的に描いたデッサンと結果的に同様の図になることを体験する中で、デザインに必要な描写力と製図技術の学習をします。

課題研究

科・学年	デザイン科・3年	単位数	3	教科書・教材	自作プリントなど
------	----------	-----	---	--------	----------

3. 学習の目標

- ・工業に関する課題を設定し、その課題の制作過程を通して専門的な知識と技術の深化、総合化を図るとともに、問題解決の能力や自発的、総合的な学習態度を身に付ける。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none">・課題制作・経過発表	<ul style="list-style-type: none">・各自のテーマ（実習と同様のテーマ）について、学習し十分に理解する。・自由討論により日常生活を点検し問題点を出し合い、自分の研究内容を考える。・テーマに沿って、研究し作品制作する。・進捗の確認の為、学期末に中間発表・報告会をする。・最終的な修正・加工をして完成させる。
<ul style="list-style-type: none">・プレゼンテーション・卒業制作展・報告書の作成	<ul style="list-style-type: none">・10分間で一人一人のテーマ、作品などのプレゼンテーションを行う。・卒業制作展用のパネルを制作し、卒業制作展に展示発表をする。・研究結果の報告書を作成する。

4. 担当者からのメッセージ

- ・デザイン科で学習したこと、実習で学んだことの集大成です。計画的に研究や調査を行い、完成度の高い作品制作を目指してください。
- ・正しく実習服を着用して、安全第一に努めてください。

デザイン史

科・学年	デザイン科・3年	単位数	3	教科書・教材	デザイン史（東京電機大学出版局）
------	----------	-----	---	--------	------------------

1. 学習の目標

- 造形とデザインの歴史的な理解を深め、実際に鑑賞し創造する能力と知識を身に付ける。
- ・背景にある生活史、精神史を通じて造形の歴史の理解を深める。
 - ・今日のデザインと各時代（地域）のデザインとの比較を通じて、自己の再認識を図る。
 - ・色鉛筆などを多用し、工夫した授業ノートの作成をする。
 - ・VTRや写真など視聴覚教材を効果的に用いて具体的に理解する。
 - ・グループ単位で意見をまとめ発表会する時間を設け、プレゼンテーション能力を高める。

2. 学習の内容

学習内容	主な学習活動
<ul style="list-style-type: none"> ・各国におけるデザイン活動について年代別に学習する。 ・これからのデザインについて考察する。 	<ul style="list-style-type: none"> 【日本】 ・原始時代から現在に至るまでの日本における造形とデザインについて学習し、生活との関わりについて考察する。 ・日本特有の文化と伝統工芸について。 ・時代に応じた日本特有の柄と文様について。 【西洋】 ・道具と人との関係、工作人としての人間理解。 ・石器時代から金属器時代への推移の考察をする。 ・先史時代の有名な遺物に関する知識を得る。 ・文明の発達の原因について考察する。 ・古代エジプト文明とメソポタミア文明を比較して理解を深める。 ・現代の生活に影響を与えている文化を知る。 ・ギリシャの3時代を比較しながら、その推移について理解を深める。 ・ギリシャ人の思想、美意識について学習する。 ・ギリシャとローマの文化を比較して理解を深める。 ・教会建築様式の変遷を中心に、各時代の宗教思想と造形の変化について理解を深める。 ・絵画や彫刻、特に人体表現について学習をする。 ・教会建築様式の変遷を中心に、各時代の宗教思想と造形の変化について理解を深める。 ・絵画や彫刻、特に人体表現について学習をする。 ・社会情勢、思想の激動と建築造形の変化について理解を深める。 ・産業革命以後の生産システムの変化、工業技術と製品デザインの関係について理解を深める。 ・デザイン運動の成立とその変遷を系統的に理解する。 ・近代デザインの様式、近代デザインの名作に関する知識。 ・美術思想(運動)との関連について理解する。 ・欧米各国のデザインの特徴、相互の影響について、具体的な事例(製品)、デザイナーを通じて理解を深める。 ・現代日本のデザイナーと作品について学習する。 ・文化、環境問題を中心に、これからのデザインのあり方について考察する。

3. 担当者からのメッセージ

- ・原始から現在に至るまでの日本・西洋デザインの概要の中から、特に重要な部分を詳しく学習します。
- ・テレビやインターネットなどで目にする建築物や様式を、ものづくりの観点から学習します。
- ・自分の意見をプレゼンすることもあります。また、デザイン科の授業らしくノートも工夫がみられるといいですね。