

2024

# 2024 科目ガイド

[インテリアデザイン科]

2024年度 昼間部インテリアデザイン科 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		
			前期	後期	前期	後期	
専 門 課 程  一 部 イ ン テ リ ア デ ザ イ ン 科 履 修 表	講 義 ・ 実 習 科 目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		コーディネート概論	必	3	3		
		コーディネート実習	必	3			
		スケッチ・パースペクティブ	必	3			
		製図	必	3	3		
		CAD I	必	3	3		
		CAD II	必			3	3
		プレゼンテーション I	必		3		
		プレゼンテーション II	必			3	3
		ポートフォリオ	必			3	
		インテリアデザイン I	必	3			
		インテリアデザイン II	必	3			
		インテリアデザイン III	必			3	
		住空間デザイン I	必		3		
		住空間デザイン II	必			3	
		ショップデザイン I	必		3		
		ショップデザイン II	必			3	
		ディスプレイデザイン I	必	3	3		
		ディスプレイデザイン II	必			3	
		イベントデザイン	必			3	
		ファニチャーデザイン I	必		3		
		ファニチャーデザイン II	必			3	
		素材・モデリング I	必	3			
		素材・モデリング II	必				3
		ライティングデザイン I	必		3		
		ライティングデザイン II	必				3
		フィールドワーク	必				3
		卒業ゼミ	必				12
	特 別 科 目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
		学外研修 ※随時設定	選	※		※	
海外研修 ※随時設定		選			※		
作品展(進級・卒業) ※随時設定		選		※		※	
週時限数			30時間		30時間		
年間(40週)時限数合計			1,200時間		1,200時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	コーディネート概論			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	角 範昭			
授業概要	<p>インテリアコーディネートにおいて、知っておくべき知識の“概要”を理解することを目的とする。</p> <p>前期では、現代に至るインテリア及び建築の歴史、日常生活にて無意識に体験している人体寸法や動作寸法を理解する人間工学、内部空間を構成するインテリアエレメントを知り、インテリア計画の基礎的な知識を学ぶ。</p> <p>後期では、インテリア空間を内包し、安全に人々を守る“建築物”そのものについての知識を得ることを目的とし、建築一般構造・環境工学・建築設備・建築法規について原理・原則を学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	インテリア①	インテリアコーディネーターの仕事	テキスト
	2	インテリア①	日本のインテリア・建築の歴史	テキスト
	3	インテリア①	日本のインテリア・建築の歴史 小テスト☆	テキスト
	4	インテリア①	西洋のインテリア・建築の歴史	テキスト
	5	インテリア①	西洋のインテリア・建築の歴史 小テスト☆	テキスト
	6	インテリア①	人間工学・心理・行動特性 小テスト☆	テキスト
	7	インテリア①	空間の寸法計画 小テスト☆	テキスト
	8	インテリア①	歴史的建造物見学を通し、体験から学ぶ 後日レポート提出★	
	9	インテリア①	色彩と造形 小テスト☆	テキスト
	10	インテリア①	照明の基礎と照明計画 小テスト☆	テキスト
	11	インテリア①	家具の種類・用途・材料 小テスト☆	テキスト
	12	インテリア①	ウィンドウトリートメント 小テスト☆	テキスト
	13	インテリア①	床・壁・天井の仕上げ材 小テスト☆	テキスト
	14	インテリア①	造作工事・開口部の種類・金物 小テスト☆	テキスト
	15	インテリア①	前期の内容を総まとめ 総復習テスト★	テキスト
後期	1	建築構造・構法①	木構造と木材	テキスト
	2	建築構造・構法①	木構造と木材 小テスト☆	テキスト
	3	建築構造・構法①	鉄骨造 小テスト☆	テキスト
	4	建築構造・構法①	鉄筋コンクリート造 小テスト☆	テキスト
	5	建築構造・構法①	床・壁・天井の構法 小テスト☆	テキスト
	6	環境工学①	屋外環境・環境問題 小テスト☆	テキスト
	7	環境工学①	日照・日射・採光・温熱環境・伝熱 小テスト☆	テキスト
	8	環境工学①	音環境と光環境 小テスト☆	テキスト
	9	環境工学①	屋内環境と設備	テキスト
	10	環境工学①	屋内環境と設備 小テスト☆	テキスト
	11	法規①	集団規定	テキスト
	12	法規①	集団規定 小テスト☆	テキスト
	13	法規①	単体規定	テキスト
	14	法規①	単体規定 小テスト☆	テキスト
	15	法規①	その他関連法規 後期の内容を総まとめ 総復習テスト★	テキスト
評価方法	テスト / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	インテリアコーディネーター合格テキスト・建築法規PRO 他			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	コーディネート実習			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	駒崎 浩代			
授業概要	<p>色彩の基礎知識の習得を目的とし、特に色相・彩度・明度による色の区分ができること。そしてそれらの知識をもって配色（色の組み合わせ）ができることを目標にする。特にインテリアにおけるカラーコーディネートが、イメージに合わせてできるように授業後半では学習していく。</p> <p>またインテリアデザインと色彩との関係・重要性などについても学習する。</p> <p>授業内容としては、実技を通してまた行いながら理論を学ぶ学習内容である。</p> <p>色彩士検定3級の取得対策の役割も担う内容である。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業ガイダンス	授業内容および授業で使用する道具（テキスト・絵の具・筆・その他）についての説明	購入必須の色彩関係用具・テキスト一式・B4ケント紙2枚
	2	課題1	色を把握する（色の再現・混色学習を目的とする課題） B4ケント紙2枚レイアウトシート	デザイナーズカラー紙の具一式・蒐集した色チップ・糊
	3	課題1つづき	用具の説明：絵の具の溶き方 / 彩色方法 / 面相筆等の使用方法	
	4	課題つづき		
	5	色彩基礎講義	課題1の作品を使用して、色彩学の基礎を学習する（色相・明度・彩度を把握する）	制作1作品・作成したトーン色見本
	6	課題2	有彩色による配色	絵の具一式・色彩テキスト・トーン色見本・B5ケント紙1枚
	7	課題2つづき		
	8	課題3	無彩色による配色（課題2を無彩色におきかえる）	絵の具一式・色彩テキスト・トーン色見本・B5ケント紙1枚
	9	課題4	トーン表現（同一トーン）	絵の具一式・色彩テキスト・トーン色見本・B5ケント紙1枚
	10	課題5	トーン表現（類似トーン）	絵の具一式・色彩テキスト・トーン色見本・B5ケント紙1枚
	11	課題6	同一色相表現	絵の具一式・色彩テキスト・トーン色見本・B5ケント紙1枚
	12	課題7	配色の基本「トーン オン トーン」「トーン イン トーン」	色彩テキスト・トーン色見本・色カード・ハサミ・糊
	13	課題8	配色に変化をつける方法としての「コントラスト」	絵の具一式・色彩テキスト・トーン色見本・色カード・ハサミ
	14	課題9	インテリアイメージを色で表現する	絵の具一式・色彩テキスト・トーン色見本・色カード・ハサミ
	15	講評・まとめ	色彩計画について ・ セパレーションについて	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	<p>作品課題提出を基本として評価する</p> <p>また、半期のため夏季課題を出す予定なので、その課題の評価も含める</p>			
使用ソフト テキスト	<p>・色彩のテキスト・配色カード・作成したトーン色見本は常に持参すること。</p> <p>・雑誌やネット上の画像を出力して使用することも多いので、特にインテリア雑誌など古本でよいので写真などの多い雑誌等は、心がけて手に入れておくことを勧める</p>			

2024

区分

必修

対象

I 部 IN科1年

科目名	スケッチ・パースペクティブ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	吉里 秀則			
授業概要	この授業は作品表現（プレゼンテーション）のレベルアップを目的とする。前半は手書きスケッチパースの描き方を学び、頭の中でイメージした空間やモノを簡単にスケッチできるスキルを身につける。後半はインテリア模型の作り方を学び、模型写真の撮り方・フォトショップでの画像加工の方法も学習する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	オリエンテーション	オリエンテーション	
	2	スケッチパース	スケッチパースの描き方を理解する。	スケッチブック、製図道具
	3	スケッチパース	演習	↓
	4	スケッチパース	演習	↓
	5	スケッチパース	演習	↓
	6	スケッチパース	演習	↓
	7	模型製作実習	how to 模型製作、模型への理解を深める	指定の模型材料、用具 スケッチブック
	8	模型製作実習	模型制作（躯体の作成）	↓
	9	模型製作実習	模型制作（躯体の作成）	↓
	10	模型製作実習	模型制作（土台、素材張り込み）	↓
	11	模型製作実習	模型制作（土台、素材張り込み）	↓
	12	模型製作実習	模型制作（家具、建具）	↓
	13	模型製作実習	模型制作（家具、建具）	↓
	14	模型製作実習	写真撮影、フォトショップ加工	上記+デジタルカメラ
	15	模型製作実習	発表	↓
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題の提出状況/課題の完成度/授業態度/出席状況/独自性 (遅延提出は一週毎に減点)			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I 部 IN科1年

科目名	製図			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	南波 勝己			
授業概要	<p>インテリアとは、床・壁・天井・家具・建具・照明器具・水まわり機器、空調機器・窓・カーテンやブラインド・観葉植物・絵画・家電 etc... といった目に映る“内部空間”を構成するすべてである。</p> <p>建築とは、それらインテリアを内包する建築物そのものであり、屋外環境から内部を守る“箱”とも言える。ではイメージした“内部空間”や“箱”を実現するためには、どうすれば良いか？</p> <p>そのためには、必ず図法を学ぶ必要がある。中でも本科目では、必要な情報を“数値化”して“正確”に伝えることのできる平行投影図法を用いた実習を行う。使用する道具、作図手順やルール、図面の種類等を知り、それぞれの意味や必要性、そしてインテリアと建築との相互関係を十分に理解し、基本的な三面図から建築設計図面に至る実践的な作図技術を身につけることを目的とする。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	製図の決まり	線の種類と法則を身につける／講義・製図基礎練習	製図道具
	2	製図の決まり	〃	製図道具
	3	三面図の理解①	立体を平面で表現する／作図実習	製図道具
	4	三面図の理解②	立体を平面で表現する／図面提出 ☆	製図道具
	5	三面図の理解③	立体を平面で表現する／作図実習	製図道具
	6	三面図の理解④	〃	製図道具
	7	三面図の理解⑤	立体を平面で表現する／図面提出 ★	製図道具
	8	実地研修	建物見学を通して寸法と間取りの関係を体感する／後日レポート提出★	
	9	インテリア図面①	平面図・展開図を描く その1／作図実習	製図道具
	10	インテリア図面②	平面図・展開図を描く その1／図面提出 ☆	製図道具
	11	インテリア図面③	平面図・展開図を描く その2／作図実習	製図道具
	12	インテリア図面④	平面図・展開図を描く その2／図面提出 ★	製図道具
	13	インテリア図面⑤	インテリア図面 実践製図／作図実習	製図道具
	14	インテリア図面⑥	〃	製図道具
	15	インテリア図面⑦	インテリア図面 実践製図／図面提出 ★	製図道具
後期	1	製図の決まり	アイソメ図・アクソメ図の理解／講義・製図基礎練習	製図道具
	2	建築図面①	建築平面図の作図作法を覚える／作図実習	製図道具
	3	建築図面②	〃	製図道具
	4	建築図面③	建築平面図の作図作法を覚える／図面提出 ★	製図道具
	5	建築図面④	建築断面図の作図作法を覚える／作図実習	製図道具
	6	建築図面⑤	〃	製図道具
	7	建築図面⑥	建築断面図の作図作法を覚える／図面提出 ★	製図道具
	8	建築図面⑦	屋根伏図と立面図の作図／作図実習	製図道具
	9	建築図面⑧	外構図の作図／作図実習	製図道具
	10	インテリア・建築①	ショップ空間の作図／作図実習	製図道具
	11	インテリア・建築②	〃	製図道具
	12	インテリア・建築③	〃	製図道具
	13	インテリア・建築④	ショップ空間の作図／図面提出 ★	製図道具
	14	インテリア・建築⑤	前期・後期を通して学んだ内容を総まとめ／講義	製図道具
	15	インテリア・建築⑥	前期・後期を通して学んだ内容を総まとめ／総復習テスト ★	製図道具
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	コンパクト建築設計資料集成・インテリアデザイン入門 他			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	CAD I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	萩原 美香			
授業概要	この授業ではVectorWorksを使用したCAD図面の2次元の基礎を学ぶ。前期では作図に必要な基本ツールを習得し、後期には平面図、展開図、プレゼンボードまでを作成。近年、CADを用いての作図は必須のものとなって避けて通れない。最初はたくさんのツールや操作に戸惑うこともあるが、何度も復習し苦手意識をもたないようにする。1年間で2次元操作の完全取得を目指す。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	Macの基本操作	Machintoshについての基礎知識（操作方法、便利な使い方）	ノートPC
	2	VectorWorksについて	基本インターフェイスと基本操作	
	3	図形練習	図形を描きながら作図に必要な基本操作、手法を学ぶ ★課題1. 2. 3	
	4			
	5			
	6			
	7			
	8	図形練習	図形練習 ★復習課題4	
	9	図形練習 2	三面図を描きながら平面図に必要な手法を学ぶ ★課題5. 6. 7	
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15	審査サポート	審査サポート	
後期	1	平面図作成	レイヤについて、VectorWorks基本設定	ノートPC
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8	1回目提出（修正） ☆課題-1		
	9	VectorWorksを使用しプレゼンボードの作成	2回目提出（モノクロ図面とカラー図面） ★課題-1・課題2	
	10			
	11			
	12	ショップ図面作成	Photoshopを使用し写真加工と取込み、シートレイヤを使ってプレゼンボードを作成、プレゼンテーションを行う。 ★課題-3	
	13			
	14			
	15	審査サポート	審査サポート	
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況 / 向上心			
使用ソフト テキスト	VectorWorks			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	CAD II				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	塚田 貴広				
授業概要	<p>この授業では、1年時に習ったVectorWorksを基本とし更にRenderWorksやSketchUpなどと連携した3次元モデリングや空間レンダリングについて学ぶ。            コンピューターをデザインの発想の手助けとするためには、その操作によって思考が妨げられないよう習熟する必要がある。これは難しいことではなく、日々の積み重ねにより取得可能。            楽しみながら学ぶことが大切。</p>				
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	ガイダンス	授業内容の説明、VectorWorksの各種操作(2D)の復習	ノートPC フラッシュメモリ 三角スケール	
	2	CGパース作成	1年時に作成した住空間の課題を題材としてCGレンダリングの基礎を学ぶ		
	3		床や壁、天井の作成方法、表面材質の設定方法等の習得		
	4		課題:CGパース★(ポートフォリオに反映)		
	5		家具等のモデリングを通してVectorWorksによるモデリングの基礎を学ぶ		
	6	VectorWorksによる3Dモデリングの基礎	課題:家具等のモデリング★		基本的なモデリング手法の習得 柱状体、多段柱状体、3Dパス図形、回転、体 錐状体、球体、立体の演算処理、エッジの丸め 立体の面の抽出とテクスチャの張付け
	7		ラダーバックチェア、絵皿壁掛		
	8		時計、携帯電話、テーブル、CD		
	9		コンポ床、壁、窓(空間)		
	10				
	11	RenderWorksを利用した照明計画	光源の種類及び配置の方法と室内空間での具体的な光源の設定方法を学ぶ		
	12		光源の設定(太陽光、平行光源、点光源、スポットライト)		
	13		透視図の作成(アングル、光源、レイヤリンク、画面登録など)		
	14		課題:RenderWorksを利用した照明計画★		
	15				
後期	1	VectorWorksによる3次元データを持った図面の作成(1)	3D作図ツールについて(壁、屋根、柱等の建築ツール)	ノートPC フラッシュメモリ 三角スケール	
	2		シンボル機能について(2D、3D、ハイブリッドシンボル)		
	3		ブラダインツールについて(階段、建具など)、3D形状とブーリアン演算について		
	4		課題:3Dデータを活用した平面図の作成★		
	5	VectorWorksによる3次元データを持った図面の作成(2)	シートレイヤの活用方法について		
	6		課題:3Dデータを活用した各種図面の作成★		
	7		(立面図、断面図、室内展開図、透視図等)		
	8				
	9	VectorWorks応用編	QuickTimeを利用したプレゼンテーションの作成		
	10		家具…QuickTimeVRによるMoveの作成		
	11		(オブジェクト・パノラマについて)		
	12		空間…課題:QuickTimeMoveによるウォークスルーアニメーションの作成★		
	13		VR(仮想現実)、AR(拡張現実)を利用したプレゼンテーションソフトの紹介		
	14				
	15				
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況 / テストの点数 / その他(向上心)				
使用ソフトテキスト	VectorWorks、授業内配布資料他				



2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	プレゼンテーション I			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	張 富凱			
授業概要	<p>デザイナーとしてセンスとともに「伝える力」のトレーニングを行う。          Illustrator, Photoshopのスキルアップを中心に、「エディトリアルデザイン」、「グラフィックデザイン」の知識を学んだ上で、美しい平面構成、プレゼンボードの作成、プレゼンテーションテクニックなどの能力を身につける。          ほかに空間プレゼンテーションの時に使うツールも紹介。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	授業の目的	プレゼンテーションの目的、重要性、バリエーションを紹介	PC
	2	ツール紹介1	インテリアデザインIIで学んだ Illustrator , Photoshop のツールの復習	PC
	3	ツール紹介2	インテリアデザインIIで学んだ Illustrator のツールの応用	PC
	4	ツール紹介3	インテリアデザインIIで学んだ Illustrator のツールの応用	PC
	5	ツール紹介4	インテリアデザインIIで学んだ Photoshop のツールの応用	PC
	6	ツール紹介5	インテリアデザインIIで学んだ Photoshop のツールの応用	PC
	7	平面構成1	「エディトリアルデザイン」、「グラフィックデザイン」の基礎	PC
	8	平面構成2	「エディトリアルデザイン」、「グラフィックデザイン」の応用	PC
	9	見直し1	前期で作成したプレゼンボードの見直しとブラッシュアップ	PC、プレゼンボード
	10	見直し2	前期で作成したプレゼンボードの見直しとブラッシュアップ	PC、プレゼンボード
	11	後期ボード1	進級審査課題の進捗に合わせてプレゼンボードの作成	PC
	12	後期ボード2	進級審査課題の進捗に合わせてプレゼンボードの作成	PC
	13	後期ボード3	進級審査課題の進捗に合わせてプレゼンボードの作成	PC
	14	プレゼン	進級審査課題の進捗に合わせてプレゼンボードの作成及び伝達テクニックを紹介	PC
	15	プレゼン発表	プレゼンボードを発表しクラス内で相互批評する	PC、プレゼンボード
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop, ほか			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	プレゼンテーションⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	塚田 貴広			
授業概要	<p>この授業では、文章や図面、スライド、Movieなど様々なプレゼンテーションの方法について学び、口頭発表やポートフォリオの制作、プレゼンボード制作などを通して、見やすく効果的なプレゼンテーションを身につける。</p> <p>コンピューターを活用した表現方法として、仮想現実や拡張現実などを利用したプレゼンテーションやシュミレーションについても実際にデータを作成しながら学んでいく。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	授業内容の説明、授業で扱うソフトの説明&インストールほか	ノートPC フラッシュメモリ 三角スケール
	2	CGパース 作成	CAD実習の時間と連動して、効率的にCGレンダリングについて学習します	
	3			
	4		プレゼンテーション用のスライド制作やWebでの公開の方法を学ぶ	
	5	スライド制作とWebの 活用	KeynoteやPowerpointによるプレゼン手法とWebサイトの基本を習得	
	6			
	7		課題:スライド作成★	
	8	Movie作成	空間デザインにおいて、近年パースと並んで需要が高まっているMovieを利用したプレゼンの基礎を学ぶ。	
	9			
	10		課題:Movie作成★	
	11			
	12	手書き風 パースの作 成	VectorWorks等のCADで作成したデータを元に、Photoshopなどの画像編集ソフトを利用し多種多様に表現する方法を学ぶ	
	13			
	14		課題:手書き風パース★	
	15			
後期	1	SketchUp の基礎	直感的な設計ツールであるSketchUpの基礎を学ぶ	ノートPC フラッシュメモリ 三角スケール
	2		SketchUpによるモデリングテクニックの習得	
	3		課題:住宅のモデリング★	
	4	SketchUpに よる プレゼン テーション	1. SketchUpを利用したレンダリング	
	5		LightUpやTwinmotionによるフォトリアルレンダリングの作成方法	
	6		2. 動きのあるプレゼンテーション	
	7		重力や外力など動きを与えたプレゼン（エレベーター、回転ドアなど）	
	8		3. GoogleEarthとの連携（GoogleEarthの導入方法）	
	9	位置情報の取得、3Dデータのインポート/エクスポート		
	10		課題:レンガ倉庫のモニュメント★	
	11	SketchUpに よるデザイ ンシュミ レーション	<街並のシュミレーション>	
	12		住空間で設計した住宅を3Dで作成し、全員のデータを集積し街をつくる	
	13		建物の高さ、外観の形状や色が街並みに及ぼす影響をシュミレーションする	
	14			
	15		課題:街並み制作用住宅のモデリング★	
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況 / テストの点数 / その他（向上心）			
使用ソフト テキスト	授業内配布資料他			

2024

区分

必修

対象

I 部 IN科2年

科目名	ポートフォリオ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	張 富凱			
授業概要	1年次の作品など、これまでに学生各個人が作ってきた作品の表現を明確にし、就職ツールはもちろん、個人のブランディング、自己アピールツールとして、今後役に立つ成果物を制作。プレゼンテーションのトレンドに合わせて3Dソフト、CG、動画ツールの活用も取り入れて、より伝わりやすい、魅力的な表現、伝達方法を学ぶ。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	目的、予定	授業（講義、実習）内容、スケジュール説明。各学生のこれまでの作品チェック	PC
	2	平面構成	「エディトリアルデザイン」、「グラフィックデザイン」の紹介	PC
	3	構成、製本	「エディトリアルデザイン」、「グラフィックデザイン」、加えて製本知識の紹介	PC
	4	実習 1	1年次の作品をポートフォリオにまとめてみる	PC
	5	実習 2	1年次の作品をポートフォリオにまとめてみる	PC
	6	実習 3	成果物の確認、ブラッシュアップ	PC、ポートフォリオ
	7	実習 4	自分自身のアピールや作品のデザイン意図やコンセプトなどの要素を追加	PC、ポートフォリオ
	8	実習 5	各自の内容に合わせて作品の論理的まとめと効果的表現、魅力をアピールする	PC、ポートフォリオ
	9	3DCG	プレゼンテーションIIの授業内容に合わせてTwinmotion、Aftereffectsの活用法を紹介	PC
	10	3DCG	プレゼンテーションIIの授業内容に合わせてTwinmotion、Aftereffectsの活用法を紹介	PC
	11	3DCG	プレゼンテーションIIの授業内容に合わせてTwinmotion、Aftereffectsの活用法を紹介	PC
	12	実習 6	各自ポートフォリオの方向性、ほか授業に合わせて掲載作品の検討、ブラッシュアップ	PC、ポートフォリオ
	13	実習 7	2年次の作品をポートフォリオにまとめる	PC、ポートフォリオ
	14	実習 8	2年次の作品をポートフォリオにまとめる	PC、ポートフォリオ
	15	実習 9	トータル的にポートフォリオのブラッシュアップ	PC、ポートフォリオ
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	表現力 / オリジナル性 / 課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 出席状況			
使用ソフト テキスト	Acrobat, Illustrator, Photoshop, 必要に応じてTwinmotion, Aftereffects, ほか			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	インテリアデザイン I			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	吉里 秀則			
授業概要	<p>入学して最初にまず、インテリアデザインとは何だろうか？空間をデザインするとは？を考える授業の1つがこの科目である。</p> <p>前半では、空間やモノをデザインする上でとても重要な要素である「寸法」のルールを知り、デザインにおける「寸法」の大切さを学ぶ。それから「人間の動作と空間の関係」を実測により体験し、さらに図面化することで知識と興味を深める。</p> <p>後半は、前半で学んだ「寸法のルール」や「人体との関係性」を意識しながら、テーマに沿って人を包む「空間」を考える。頭の中でイメージした空間を具体的に立体で表現するための方法を学びながら、固定観念にとらわれない自由な発想を大切に、楽しくインテリアデザインの基礎を学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	授業のスケジュール・講義の説明	スケッチブック 教科書
	2	人体とスケール	実際の空間を数値化し書き起こす。スケールの理解を深める	
	3	人体とスケール	人体寸法と動作寸法の間を知る。寸法への理解を深める	
	4	単位空間とモジュール	モジュールを知る。動作空間を理解する	
	5	単位空間とモジュール	人間の動作・行動・心理の特性と空間の関係性を知る	
	6	光の空間	光を使ってイメージした空間を具現化する	スケッチブック メジャーなど カッター スチロボードなど 模型制作材料
	7	光の空間	製作	
	8	光の空間	発表・講評	
	9	居心地の良い空間を考える	課題説明、コンセプトワーク	
	10	居心地の良い空間を考える	アイデアスケッチ、スタディー模型	
	11	居心地の良い空間を考える	スタディー模型	
	12	居心地の良い空間を考える	製作	
	13	居心地の良い空間を考える	製作	
	14	居心地の良い空間を考える	製作	
	15	居心地の良い空間を考える	発表・講評	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題の提出状況/課題の完成度/授業態度/出席状況/独自性 (遅延提出は一週毎に減点)			
使用ソフト テキスト	「超図解で全部わかる インテリアデザイン入門」			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	インテリアデザインⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	角 範昭			
授業概要	インテリアデザインの現場に必要なコミュニケーションツールとしての表現方法を学ぶことを目的とする。イラストレーター・フォトショップを基礎から学んだ後、中盤ではグラフィックの基礎である平面構成を製作、製作物について批評会を行い主観と客観の視点を広げる。後半ではタイポグラフィーから始まり実践的な店舗のロゴ制作、合成パースの作成、それらの成果物をまとめプレゼンボードの作成を到達目標とする。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業の目的	インテリアデザインⅡで学ぶ表現の目的を知る	インストール済みPC
	2	基本操作	(IR, PS) 起動と保存、用紙設定、ベクトルとビットマップの理解、RGBとCMYK (作業デモ)	
	3	ツールパネル	(IR) 各ツールの理解、配置と選択、拡大縮小、複製削除、整列、回転、変形	
	4	オブジェクト	(IR) グラデ、透明、重なり、グループ、レイヤ (チュートリアル)	
	5	ツールパネル	(PS) 各ツールの理解、配置と選択、拡大縮小、複製削除、整列、回転、変	
	6	オブジェクト	(PS) グラデ、透明、重なり、グループ、レイヤ (チュートリアル)	
	7	平面構成1	(IR) 用紙全体を意識して使う (プリント、スキャナについて)	
	8	平面構成2	(PS) 数枚の写真を用いてコラージュを製作する。	
	9	平面構成3	平面構成1・2を用いたレイアウト、編集 (前編)	
	10	フォント	(IR, PS) 文字体系の基礎知識、選び方、使い方、文字を組んでみる	
	11	ロゴ作成	(IR, PS) オリジナルロゴ作成	
	12	イラスト	(IR, PS) 店舗ロゴに沿ったイラストを作成する	
	13	合成パース	(PS) 路面店を撮影し、看板、植栽などを合成しパースを作成する	
	14	プレゼンボード	ロゴ、パース、コンセプト、マテリアルをプレゼンボードにまとめる	
	15	プレゼン	プレゼンボードを発表しクラス内で相互批評する	
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	<a href="http://itocs.or.jp/?page_id=53">http://itocs.or.jp/?page_id=53</a>			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	インテリアデザインⅢ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	野口 朝夫			
授業概要	<p>これまでの一年間、様々なインテリアデザインに触れる機会があったと思う。そのデザインがどのような思いで作られているか、改めてデザイン意図を考えることは、自らのデザインを高めることに繋がる。</p> <p>また私たちが空間をデザインをする時、いつの間にか無意識にそれぞれの「文化性」が現れている。その「文化性」は、それぞれが育った背景、環境、時代により微妙に異なる。「文化性」の違いは「当たり前」の違いともいい換えられるだろう。そこで、自分たちの「当たり前」を知り、意識化するために、私たちが身につけている「文化性」は何かを確認する。</p> <p>この2つの視点で授業を構成しており、それぞれが取り組むデザインを客観的に理解できるようにすることを目的とする。</p> <p>この授業は見学を含むため、スケジュールは変更になることがあります。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	この授業で学ぶこと。お気に入りのデザインを図書室で探す	PC持参
	2	課題1	お気に入りのデザインは どこが好き?コンセプトは?	↓
	3		お気に入りのデザインは どこが好き?コンセプトは? ★	↓
	4	課題2	建物はどのようなデザイン「意図」で作られているか 渋谷探検	カメラ・PC持参
	5		建物はどのようなデザイン「意図」で作られているか 整理	PC持参
	6	課題3	建物はどのようなデザイン「意図」で作られているか 分析 ★	↓
	7		日本的・アジア的・西欧的なるもの 特徴を考える	↓
	8		日本的・アジア的・西欧的なるもの 特徴を考える ★	↓
	9	課題4	□床・壁・天井 インテリアの3要素に文化を読む	↓
	10		「文化」を街に探す 江戸東京たてもの園見学	カメラ持参
	11		「文化」を街に探す 日本的なるもの1 まとめ 発表 ★	↓
	12	課題5	「文化」を街に探す 神楽坂を歩く	↓
	13		「文化」を街に探す 日本的なるもの2 まとめ 発表 ★	カメラ持参
	14	課題6	「文化」を街に探す 丸の内を歩く	カメラ持参
	15		「文化」を街に探す 西欧的なるもの まとめ 発表 ★	PC持参
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
12				
13				
14				
15				
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	授業に必要なに応じて資料を配付する			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	住空間デザイン I		
開講期	後期	時間数	3H
講師名	吉里 秀則		
授業概要	<p>居住空間（住宅）の設計デザインについて、演習課題を通して技術と知識を習得することを目的とした科目である。</p> <p>前半は、「住まう」意味を考えることから始め、単位空間の機能やスケールを学ぶ。また、人の導線（使い勝手など）や自然環境との関わりを理解し、空間の連結手法（ゾーニング）を考える。</p> <p>後半は演習課題として実際に住空間を考え、自分が考えたテーマに沿って必要な機能やスケールを考えながらプランニングの方法をトレーニングしていく。</p> <p>自由な発想でイメージすることから始め、課題を通して住空間設計の基礎を学び、魅力的で心地良い空間の創造を目指す。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1	オリエンテーション	授業概要の説明、住むことの多様性を考える、単位空間の機能と寸法のリサーチ スケッチブック、筆記用具
	2	単位空間を考える	単位空間に必要な機能と寸法を理解する ↓
	3	単位空間を考える	空間の質を高める方法を考える。マテリアル、スタイルを知る ↓
	4	スケール・機能・構成を学ぶ	住空間に必要な機能を考える。各単位空間を設計する 上記+PC
	5	スケール・機能・構成を学ぶ	連結手法（ゾーニング）の意味を知る。外部環境との関わりを考える ↓
	6	スケール・機能・構成を学ぶ	スタディー（立体的）検討を重ね、空間スケールの理解を深める ↓
	7	自己生活空間のデザイン	テーマ・コンセプト検討 ↓
	8	自己生活空間のデザイン	各自のテーマを明確にしながらイメージスケッチ。単位空間の機能と寸法の検討 ↓
	9	自己生活空間のデザイン	ゾーニング・スタディー検討 上記+模型道具一式
	10	自己生活空間のデザイン	スタディを重ねながら、空間のイメージを固める ↓
	11	自己生活空間のデザイン	図面作成、模型制作 ↓
	12	自己生活空間のデザイン	模型制作 ↓
	13	自己生活空間のデザイン	模型制作 ↓
	14	自己生活空間のデザイン	プレゼンボードの作成 ↓
	15	自己生活空間のデザイン	課題提出・講評
評価方法	課題の提出状況/課題の完成度/授業態度/出席状況/独自性 (遅延提出は一週毎に減点)		
使用ソフト テキスト	指定しない。資料を配布する		

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	住空間デザインⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	吉里 秀則			
授業概要	<p>住空間のデザインは、単に格好が良い空間をイメージできれば良いのではない。暮らしやすいスペースを生み出すためには、家族の関係性、生活イメージなどが正確に把握され、さらに太陽や風など場所固有な環境、敷地の条件、法規など様々な要素を理解し踏まえる必要がある。また昨今は家族のありかたも多様になり、その受け皿たる住空間も多様な答えが求められるようになっている。</p> <p>本科目では、具体的な場所を設定することで周辺環境などの諸条件を理解し、テーマに沿って住まいに求められる機能・スケール感を把握しながら、住宅設計の基本を学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	建築計画	「住む」とは何かを学び・考える	PC・筆記用具
	2	〃	戸建て住宅の事例収集と読解	↓
	3	〃	〃	↓
	4	〃	周辺環境読み解き観察力を磨く	↓
	5	〃	〃	↓
	6	課題	戸建住宅計画 課題物件のリサーチ・現地見学	↓
	7	〃	エスキス実習	↓
	8	〃	〃	↓
	9	〃	ラフモデルの作成	PC・筆記用具・模型道具
	10	〃	中間発表・作図 ☆	↓
	11	〃	作図	↓
	12	〃	CGパース作成・模型製作	↓
	13	〃	〃	↓
	14	〃	プレゼンテーションボードの作成	↓
	15	発表	課題提出・発表・講評 ★	↓
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / オリジナリティ / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	コンパクト設計資料修正 他			



2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	シヨップデザイン I			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	角 範昭			
授業概要	学生デザインコンペの作品制作を通して、デザインのプロセスを学ぶ。オリエンからプレゼンまでの一連の流れ、考え方を整理し表現する、自分なりの表現に挑戦して作品を完成させてコンペの入賞を目指す。進級課題では、自主性を持って課題に取り組み完成させることを目標とする。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエン	学生デザインコンペ作品の制作に向けたオリエンテーション	スケッチブック 筆記用具 PC一式
	2	コンセプト	アイデアラッシュ、言葉、形、色彩に置き換える	
	3	製作1	コンペ作品の製作（平面図、断面図）	
	4	製作2	コンペ作品の製作（ロゴ、カラースキム）	
	5	製作3	コンペ作品の製作（パース、スケッチ）	
	6	ボード製作	プレゼンボードの製作	
	7	コンペ講評	プレゼンボードを発表しクラス内で相互批評する	
	8	コンペまとめ	ブラッシュアップ	
	9	進級課題発表	住宅orシヨップ&家具orディスプレイの選択（オリエン）	
	10	課題決定	コンセプトを明確にする	
	11	課題製作1	住宅orシヨップ	
	12	課題製作2	住宅orシヨップ（12下旬コンペ締切予定）	
	13	課題製作3	家具orディスプレイ	
	14	課題製作4	家具orディスプレイ	
	15	課題プレゼン	プレゼンテーション練習	
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	<a href="http://itocs.or.jp/?page_id=53">http://itocs.or.jp/?page_id=53</a>			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	ショップデザインⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	角 範昭			
授業概要	<p>この授業は、自分にとって魅力あるお店とはどう いうものか？を紐解く ところから始め、最終的にはクライアントや来店者にもその魅力を共感してもらえるようなショップデザインを計画していく。</p> <p>前半では飲食店舗の設計における基礎（ファサード、ゾーニング、動線計画、厨房計画など）を中心に学び、飲食店舗デザインについて興味を深める。</p> <p>後半は具体的な敷地と商材を設定し、敷地条件/周辺環境の考察/人の流れ/法規などの諸条件を読み解き、内装計画だけでなく建築物の形態や配置・外構なども計画を行い、複合的な設計提案ができることを目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業のスケジュール・講義・実習の説明/小規模飲食店（カフェ）の計画	スケッチブック、筆記用具
	2	コンセプトと商品構成	立地調査・ショップコンセプトと商品構成・MD計画を行う	上記+PC
	3	ゾーニング計画	動線計画、客席・厨房・WCの配置計画（ゾーニング）を行う	同上
	4	ファサード計画	ファサード デザイン、アプローチの概要説明とイメージ出し	同上
	5	プランニング	プランニング、イメージボード 制作	同上
	6	発表	小規模飲食店（カフェ）の作品発表	同上
	7	飲食施設計画	「飲食サービス店」のデザイン、敷地調査、採寸、サインイメージの考察	同上
	8	飲食施設計画	全体計画立案（サインコンセプト、MD計画）	同上
	9	飲食施設計画	ゾーニングとラフモデルスタディーの検証	同上
	10	飲食施設計画	中間発表	同上
	11	飲食施設計画	図面・模型制作	上記+模型製作道具一式
	12	飲食施設計画	模型制作	同上
	13	飲食施設計画	模型制作、夏休み中の模型制作についての説明	同上
	14	飲食施設計画	プレゼンパネルワーク、模型写真撮影	同上
	15	発表	課題提出、発表、講評	筆記用具
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題の提出状況/課題の完成度/授業態度/出席状況/独自性 （遅延提出は一週毎に減点）			
使用ソフト テキスト	指定しない。資料を配布する			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	ディスプレイデザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	池谷 光江			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イメージを抽象的な形で表現する力をつける。</li> <li>・ディスプレイの世界、ディスプレイの楽しさ、立体物を作る楽しさを知る。</li> <li>・空間の中での立体物構成の基本を知る。</li> <li>・ショップにおける、VMD(ビジュアルマーチャンダイジング)の考え方を知る。</li> <li>・商品特徴を表現したウィンドウディスプレイのデザイン力をつける。</li> <li>・デザインしたオブジェ(演出物)の制作力をつける。</li> <li>・グループ制作を通して、コミュニケーション能力をつける。</li> </ul> 制作課題1 SDGsを知り、アップサイクルのオブジェを作成する。 制作課題2 イメージ(気分)を美しい形で表現する 制作課題3 300角のテーブル上で、イメージを抽象的な立体で表現する。 制作課題4 季節の空間演出(インスタレーション、モビール) 制作課題5 テーマ商品のウィンターシーズンのウィンドーディスプレイ。 ウィンターホリデー(クリスマス)研究。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン課題1	1.2年合同 SDGs・循環型社会を知る、考える。	VMD用語辞典・スケッチブック・筆記用具
	2	見学	1.2年合同 銀座の街並みとウィンドーディスプレイ	カメラ・筆記用具
	3	課題1	リサイクル、リユース、アップサイクル(リデザイン)	スケッチブック・筆記用具
	4		ディスプレイデザイン 制作	作作用具一式
	5		プレゼンテーション	成用具一式
	6	課題2 立体制作	基本構成を知る、探す。 三角形構成、直線構成、リポート構成	VMD用語辞典・筆記用具
	7		イメージ、気分を抽象的に表現する	作作用具一式
	8		プレゼンテーション	VMD用語辞典・PC
	9	課題3 300角の テーブル ディスプレ イ	テーマ、コンセプト作成。 ステレンボードで300×300×30の台を作る	ステレンボード
	10		テーマ、コンセプトをビジュアルボードで表現する★	スケッチブック・PC
	11		アイディアスケッチ作成。素材決定。	スケッチブック・作作用具一式
	12		図面作成	製図用具一式
	13		制作	作作用具一式
	14		制作★	作作用具一式
	15		プレゼンテーション★	制作物プレゼンテーションボード
後期	1	VMD概論	VMDの基本を知る。	VMD用語辞典・PC
	2	課題4 インスタ レーショ ン	季節を表現するインスタレーション(モビール)	スケッチブック・PC
	3		テーマ、コンセプト、アイディア	スケッチブック・PC
	4		制作	作作用具一式
	5	制作	設置、プレゼンテーション、撮影	制作物、設置道具
	6	見学	1.2年合同 銀座のクリスマスディスプレイ	カメラ・筆記用具
	7	課題5 ウィン ターシー ズン ウィン ドーVP 制作	クリスマス調べる。ディスプレイする商品の特徴を調べるレポート★	スケッチブック・筆記用具
	8		街のクリスマスディスプレイを見学する。レポート★	カメラ・筆記用具
	9		ウィンドーをデザインする	製図用具
	10		デザインを図面化する。	クレセントボードなど
	11		図面化したデザインのボードプレゼンテーション★	作作用具一式
	12		ウィンドーディスプレイを制作する	〃
	13		ウィンドーディスプレイを制作する	制作物・プレゼンボード
	14		制作物・プレゼンボードで、プレゼンテーション★	制作物・プレゼンボード
	15		プレゼンボードブラッシュアップ	カメラ・筆記用具
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況 / その他(デザインのオリジナリティ・商品特長の表現・プレゼンテーション能力)			
使用ソフト テキスト	Photoshop、Illustrator			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	ディスプレイデザインⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	池谷 光江			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・VMD（ビジュアルマーチャンダイジング）の考え方と組立方を習得する。商品特徴を表現する見せ方、陳列の仕方を習得する。</li> <li>・VMDの、VP・PPのデザイン力をつける。</li> <li>・デザインしたVP・PPオブジェ（演出物）の制作力をつける。</li> </ul> <p>制作課題1 テーマを決めてアップサイクルなものを作る。1年2年合同グループ制作SDGs（エスディーゼズ）・サステナビリティを知って考え、オブジェを制作する。</p> <p>制作課題2 オールバーズのVP、PPをデザインする。VP又はPPを制作する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン制作課題1	1.2年合同 SDGs・循環型社会を知る、考える。	VMD用語辞典・スケッチブック・筆記用具
	2	見学	1.2年合同 銀座の街並みとウィンドーディスプレイ	カメラ・筆記用具
	3	制作課題1 グループ制作	リサイクル、リユース、アップサイクル（リデザイン）現場見学	PC
	4		ディスプレイデザイン 制作	カメラ・筆記用具
	5		プレゼンテーション	PC
	6	制作課題3 制作	allbirds オールバーズのVP, PPデザインⅠ 企業理念を理解する	PC、制作用具一式
	7		allbirds オールバーズのVP, PPデザインⅡ VP, PPのコンセプト	PC、制作用具一式
	8		allbirds オールバーズのVP, PPデザインⅢ デザイン、図面	PC
	9		〃	PC
	10		〃	PC
	11		allbirds オールバーズのVP, PPデザインⅣプレゼンテーション	PC
	12		allbirds オールバーズのVP, PPデザインⅤVP又はPP作成	PC、制作用具一式
	13		〃	PC、制作用具一式
	14		〃	PC、制作用具一式
	15		allbirds オールバーズのVP, PPデザインⅤVP又はPP撮影	カメラ・筆記用具
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況 その他（デザインのオリジナリティー・商品特長の表現）			
使用ソフト テキスト	Photoshop、Illustrator（Vectorworks）			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	イベントデザイン			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	垂水 茂喜			
授業概要	<p>展示会、ショースペース、催事会場、ポップアップストア等、数週間から数ヶ月の期間に使用されるイベント空間は、昨今の商業スペースデザインにおいて重要な分野となってきた。イベントデザインの授業では、そのようなイベント空間について、機能や構成、デザインを実際の写真などを用いて講義、また展示場への見学により体感しながら学びを進める。課題としては、特定の展示会を設定し、商材の展示（見せ方）、空間構成、ブースデザイン等を、平面、空間モデルを使って具現化する。住空間とは異なるイベント商空間の設計について、その目的、プロセスを学び、空間デザインの視野を広げることを目的とする。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	商空間デザイン（仕事の内容、範囲）について	筆記用具 パソコン
	2	6コマ ブースの 設計	イベント空間（6コマブース）の計画演習 1/9 展示会・商材の設定	
	3		イベント空間（6コマブース）の計画演習 2/9 コンセプトワーク	
	4		イベント空間（6コマブース）の計画演習 3/9 ラフプラン作成	
	5	見学	展示会（東京ビッグサイト）見学 ※展示会状況による・実施日程は調整	
	6	レポート作成	見学した内容についてディスカッション・実際の計画に反映（レポート作成）	
	7	6コマ ブースの 設計	イベント空間（6コマブース）の計画演習 4/9 平面プラン・展開プラン検討	
	8		イベント空間（6コマブース）の計画演習 5/9 平面プラン・展開プラン作成	
	9		イベント空間（6コマブース）の計画演習 6/9 平面プラン・展開プラン作成	
	10	見学	企画展示会（Jing原宿等）見学 ※展示会状況による・実施日程は調整	
	11	レポート作成	見学した内容についてディスカッション・実際の計画に反映（レポート作成）	
	12	6コマ ブースの 設計	イベント空間（6コマブース）の計画演習 7/9 モデル作成（CG or 模型）	
	13		イベント空間（6コマブース）の計画演習 8/9 モデル作成（CG or 模型）	
	14		イベント空間（6コマブース）の計画演習 9/9 プレゼンテーション作成	
	15	講評	課題講評	
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	ファニチャーデザイン I			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	福井 理之			
授業概要	<p>本授業では、「空間における人・モノとの関係から家具について考える力を養う」をコンセプトに課題を展開する。全体を通して、家具を取り巻く時代背景や潮流を学び、建築家やデザイナーが残した名作家具を通して、その成り立ちを学ぶ。同時にアイデアを考案する際の基礎的なエスキースに始まり、三面図や簡易的な模型を製作を通してアイデアを具現化し他者に自身のアイデアを伝えるための基本プロセスを学ぶ。</p> <p>○前半はあらゆる空間のシチュエーションにおける家具について理解を深め、実際に仮の設定条件の中で発案し、スケッチを中心に手を動かしてスタディを重ねてイメージをアウトプットするトレーニングを積む。</p> <p>○後半は自身でシチュエーションを絞り条件を設定して、コンセプトの立案、白模型のスタディ、木工素材を使った模型の製作を通してオリジナルのアイデアとデザインを具現化し提案するプロセスを学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエンテーション	自己紹介・課題説明・ディスカッション	
	2		住空間における家具について Part1	筆記用具 スケッチブック ノートPC
	3		商業空間における家具について Part1	
	4		オフィス空間における家具について Part1	
	5	リサーチ	フィールドワークにて実際の家具を見て触って座ってみる	筆記用具/メモ用紙
	6	課題決定	問題点の分析・課題の整理・ペルソナ設定・アイデアスケッチ	筆記用具
	7	スタディ	コンセプトの立案・プレゼン作成計画作成・アイデアスケッチ	スケッチブック ノートPC
	8	↓	簡易的な図面化によるイメージの具現化	
	9	実製作	1:5 スケール白模型の製作	筆記用具
	10	↓	↓	スケッチブック スチレンボード
	11	↓	↓	カッター
	12	↓	↓	ステノリ
	13	まとめ	撮影・プレゼンボードの作成	
	14	↓	プレゼンボードのブラッシュアップ	ノートPC
	15	発表	プレゼンテーション / プレゼン資料と模型の提出	
評価方法	授業態度・課題の理解度・独創性・製作のプロセス・成果物の完成度			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	ファニチャーデザインⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	福井 理之			
授業概要	<p>本授業では、「空間における人・モノとの関係から家具について考える力を養う」をコンセプトに課題を展開する。全体を通して、家具を取り巻く時代背景や潮流を学び、建築家やデザイナーが残した名作家具を通して、その成り立ちを学ぶ。同時に変化の激しい現代社会において家具に何が求められるのか、これから自分たちはどのようなプロダクトをクリエイティブしていかなければならないのかについて考察していく。</p> <p>○前半はあらゆる空間のシチュエーションにおける家具について理解を深め、実際に仮の設定条件の中で発案し、スケッチを中心に手を動かしてスタディを重ねてイメージをアウトプットするトレーニングを積む。</p> <p>○後半は自身でシチュエーションを絞り、条件を設定し、コンセプトの立案、白模型のスタディ、木工素材を使った模型の製作を通してオリジナルのアイデアとデザインを具現化しグラフィカルに提案するプロセスを学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	自己紹介・課題説明・ディスカッション	筆記用具 スケッチブック ノートPC
	2		住空間における家具について Part 2	
	3		商業空間における家具について Part 2	
	4		オフィス空間における家具について Part 2	
	5	リサーチ	フィールドワークにて実際の家具を見て触って座ってみる	筆記用具/メモ用紙
	6	課題決定	問題点の分析・課題の整理・ペルソナ設定・コンセプトの立案	筆記用具 ノートPC
	7	スタディ	図面化によるイメージの具現化 / 3Dによる可視化	スケッチブック
	8	↓	白模型による検証 / 3Dによる可視化	筆記用具 スケッチブック スチレンボード カッター スチノリ ノートPC
	9	↓	↓	
	10	実製作	1:5 スケール模型の製作	
	11	↓	↓	
	12	↓	↓	
	13	↓	↓	ノートPC
	14	まとめ	撮影・プレゼンボードの作成	
	15	発表	プレゼンテーション / プレゼン資料と模型の提出	
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業態度・課題の理解度・独創性・製作のプロセス・成果物の完成度			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	素材・モデリング I			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	一噌 万佐留／吉里 秀則			
授業概要	<p>人間が快適に安全に生活できる空間を創造するには材料（素材）はとても重要な要素になる。それは仕上げ材を始め、構造材や外壁材、断熱材など多岐に渡り、使用環境によっても材料に要求される性能が異なってくる。</p> <p>本科目では、様々な仕上材の種類や性質を中心に学び、下地材を含めた施工方法や構造材・外装材についても学んでいく。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	素材を知る	色々な素材の紹介～接着剤、塗料の使い分け	筆記用具
	2	実技／紙	紙を使って花制作	支給紙
	3	〃	紙を使って花制作～塩ビ板を使って花制作	支給塩ビ板
	4	実技／塩ビ板	塩ビ板を使って花制作	
	5	〃	塩ビ板を使って花制作	
	6	実技／スタイロ	スタイロフォームを使って携帯スタンドを作る	支給スタイロ
	7	〃	スタイロフォームを使って携帯スタンドを作る	
	8	〃	スタイロフォームを使って携帯スタンドを作る	
	9	〃	スタイロフォームを使って携帯スタンドを作る	
	10	レポート	素材に関するレポート	PC
	11	概要の説明	建築材料について概略説明	教科書
	12	内装材（石材、陶磁器）	石材材料及び陶磁器の種類や特性について学ぶ	
	13	内装材（金属系、左官材）	金属系材料及び左官材の種類や特性について学ぶ	
	14	内装材（ボード、シート系）	ボード状材料及びシート状材料の種類や特性について学ぶ	
	15	構造材、外装材	構造材（木材、コンクリート、鉄骨）、外装材（ガラス等）の種類や特性について学ぶ	
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	レポートの提出状況/小テスト/授業態度/出席状況			
使用ソフト テキスト	指定しない。資料を配布する			



2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	素材・モデリングⅡ			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	一噌 万佐留			
授業概要	今までの授業で使った素材の復習～多素材の応用。使用する用途に合った素材選びを制作実習で体験する。それぞれがデザインをしたものを現実のものにするためにはどのような素材が必要かを体験しながら勉強する。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	多素材応用	建築模型等に使用できる多素材を使った応用	PC
	2	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 アイデア	PC
	3	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 アイデア～図面	PC、素材
	4	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 図面～制作	PC、素材
	5	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 制作	PC、素材
	6	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 制作	PC、素材
	7	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 制作～樹脂～彩色	PC、素材
	8	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 制作～樹脂～彩色	PC、素材
	9	実技・多素材	多素材を使ったジオラマ制作 完成～写真	PC、素材
	10	多素材応用	実際に使える多素材の紹介	PC
	11	多素材応用	実際に使える多素材の紹介	PC
	12	多素材応用	素材に関するレポート	PC
	13	卒業制作	卒業制作サポート	
	14	卒業制作	卒業制作サポート	
	15	卒業制作	卒業制作サポート	
評価方法	課題の提出状況/課題の完成度/授業態度/出席状況			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	ライティングデザイン I		
開講期	後期	時間数	3H
講師名	吉里 秀則		
授業概要	この授業はインテリア空間に関わるカラーコーディネートや素材、家具や照明・建具といったエレメントの知識を身につけ、住空間やショップ空間の「空間の質を高める手法」を学んでいく。(ショールーム見学あり) また、フォトショップやイラストレーターを使って、模型に素材や家具をマッピングしたり、陰影のつけ方などを学びながら表現方法の幅を広げる学習も行っていく。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		/
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1	オリエンテーション	カラーコーディネートとインテリアエレメントについて スケッチブック、筆記用具
	2	コーディネート・エレメント	様々なマテリアルに触れる、インテリアの素材を知る 上記+PC
	3	コーディネート・エレメント	身近なインテリアの素材を見つけ調査し、興味を持つ ↓
	4	コーディネート・エレメント	ショールーム見学 ↓
	5	コーディネート・エレメント	窓・建具・WTの特徴を知り、理解を深める ↓
	6	コーディネート・エレメント	家具・キッチン・照明 ↓
	7	コーディネート・エレメント	ショールーム見学 ↓
	8	コーディネート・エレメント	光・風などの自然環境について理解を深める ↓
	9	コーディネート・エレメント	住空間の各機能を知る ↓
	10	コーディネート・エレメント	インテリアに関わる法規を知る(建築基準法・消防法など) ↓
	11	模型パース	模型パース制作のためのフォトショップツールを知る ↓
	12	模型パース	実習 ↓
	13	模型パース	実習 ↓
	14	模型パース	実習 ↓
	15	模型パース	発表、提出
評価方法	課題の提出状況/課題の完成度/授業態度/出席状況/独自性 (遅延提出は一週毎に減点)		
使用ソフト テキスト	「超図解で全部わかる インテリアデザイン入門」を常に持参すること		

2024

区分

必修

対象

I 部 IN科2年

科目名	ライティングデザインⅡ			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	垂水 茂喜			
授業概要	<p>インテリアデザインにおけるライティングは、空間演出、ディスプレイ、ファニチャー、什器など分野を問わず重要な位置を占めている。特に近年は、LEDを始めとする光源や制御の技術革新から光を「あらゆる場所に組み込み」「自在に操る」ことが可能となり表現の自由度が一層高まったことから、ライティング自体がデザイン上の主役となっているインテリアの例がとて多くなっている。</p> <p>授業では、今後も多様化する技術や要求に対応できるよう、柔軟な発想によるライティングのイメージづくりとそれを具現化するためのプロセスを学ぶことを主眼とする。まずは、ライティングデザインの基礎となる光の基本原理や光源、照明計画のために必要な知識と技術を知ることから始め、最終的には自分で照明計画をプランニングできるスキルの獲得を目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエンテーション	照明デザイン（仕事の内容、範囲）について・身近な照明デザインの例	筆記用具
	2	照明計画演習1	照明器具の制作（アイデア展開） 1/5	モデル制作道具一式
	3	照明計画演習2	照明器具の制作（光の効果確認・試作） 2/5	モデル制作道具一式
	4	照明計画演習3	照明器具の制作（制作） 3/5	モデル制作道具一式
	5	照明計画演習4	照明器具の制作（制作） 4/5	モデル制作道具一式
	6	照明計画演習5	照明器具の制作（展示会搬入） 5/5	
	7	照明の基本1	光（光と色、光と人）・光源の種類、原理、特性、照明の基本用語の解説	筆記用具
	8	照明の基本2	直接光照明、間接光照明について	筆記用具
	9	見学	校外学習・ショールーム（照明メーカー）見学1	筆記用具
	10	照明の基本3	照明器具について・カタログの見方	筆記用具
	11	照明の基本4	住空間の照明計画・ショップの照明計画	筆記用具
	12	照明の基本5	飲食店の照明計画・ライトアップ	筆記用具
	13	見学	校外学習・ショールーム（照明メーカー）見学2	筆記用具
	14	照明の基本6	名作照明器具についての解説・これからの照明環境について	筆記用具
	15	照明の基本7	空間の照明計画演習	筆記用具
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況 / テストの点数 その他（ ）			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	フィールドワーク			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	野口 朝夫			
授業概要	<p>これまでの一年間、様々なインテリアデザインに触れる機会があったと思う。そのデザインがどのような思いで作られているか、改めてデザイン意図を考えることは、自らのデザインを高めることに繋がる。</p> <p>また私たちが空間をデザインをする時、いつの間にか無意識にそれぞれの「文化性」が現れている。その「文化性」は、それぞれが育った背景、環境、時代により微妙に異なる。「文化性」の違いは「当たり前」の違いともいい換えられるだろう。そこで、自分たちの「当たり前」を知り、意識化するために、私たちが身につけている「文化性」は何かを確認する。</p> <p>この2つの視点で授業を構成しており、それぞれが取り組むデザインを客観的に理解できるようになることを目的とする。</p> <p>この授業は見学を含むため、スケジュールは変更になることがあります。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	課題7	西欧近代デザインの流れ	カマ・PC持参
	2		西欧近代デザインの流れ 見学	↓
	3		西欧近代デザインの流れ	↓
	4		西欧近代デザインの流れ ★	↓
	5	課題8	近代デザインを見る	↓
	6		近代デザインを見る	↓
	7		近代デザインを見る ★	↓
	8	課題9	現代のデザイン 日本のインテリアデザイン	↓
	9		現代のデザイン 日本のインテリアデザイン 見学	↓
	10		現代のデザイン スカンジナビアのインテリアデザイン ★	↓
	11	課題10	「日本的なるもの西欧的なるもの」による空間構成	↓
	12		「日本的なるもの西欧的なるもの」による空間構成	↓
	13		「日本的なるもの西欧的なるもの」による空間構成	↓
	14		「日本的なるもの西欧的なるもの」による空間構成	↓
	15		「日本的なるもの西欧的なるもの」による空間構成 ★	↓
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況			
使用ソフト テキスト	授業に必要なに応じて資料を配付する			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	卒業ゼミ (シヨップ)			
開講期	後期	時間数	12H	
講師名	池谷 光江			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・VMD (ビジュアルマーチャндаイジング) の考え方と組立方を習得する。商品特徴を表現する見せ方、陳列の仕方を習得する。</li> <li>・VMDの、VP・PPのデザイン力をつける。</li> <li>・デザインしたVP・PPオブジェ (演出物) の制作力をつける。</li> </ul> <p>卒業制作 自由テーマ又は、VP (ビジュアルプレゼンテーション) ウィンドー制作 2年間のディスプレイ作品をブラッシュアップし、ポートフォリオに入れる</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	ディスプレイ研究	VMDデザイントレーニング-1 新製品プロモーション用PP	スケッチブック・筆記用具
	2		VMDデザイントレーニング-1 新製品プロモーション用PP	PC
	3		プレゼンテーションボード作成	PC
	4		プレゼンテーションボード提出、プレゼンテーション ★	PC
	5	卒業制作	卒制テーマ決定	筆記用具
	6		調査・研究レポート★	スケッチブック・筆記用具
	7		デザイン・プランニング	スケッチブック・筆記用具
	8		図面化する	PC
	9		図面化する	PC
	10		プレゼンテーションボード作成 プレゼンテーション★	クレセントボードなど
	11		制作	クレセントボードなど
	12		制作	制作用具一式
	13		制作	制作用具一式
	14		制作	制作用具一式
	15		撮影、プレゼンテーション★	制作用具一式
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / 授業態度 / 出席状況 / その他 (デザインのオリジナリティ・商品特長の表現)			
使用ソフト テキスト	Photoshop、Illustrator (Vectorworks) VMD用語辞典			

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	卒業ゼミ（住空間）		
開講期	後期	時間数	12H
講師名	吉里 秀則		
授業概要	<p>住空間ゼミでは、これまで得た学びを生かしながら細部のデザインや表現方法を探求し、完成度の高い住空間設計を行う。</p> <p>居心地の良い住空間とするため、光の入り方・風の通り抜け・視線の操作・周辺環境との関係性など“基本的な思考力”に加え、現代を取り巻く住環境を考察・理解し、これからの住空間に求められるものはどういったものが想像力を最大限に解放する。</p> <p>そうした時代性を踏まえた住空間のあり方についての“提案力”を養うことを目指す。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		/
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1	オリエンテーション	授業のスケジュール・講義・実習の説明 PC・筆記用具
	2	卒制実習	課題物件のリサーチ・現地見学 ↓
	3	卒制実習	周辺環境の分析・コンセプト策定 ↓
	4	卒制実習	エスキス実習・デザインイメージの発表☆ ↓
	5	卒制実習	エスキス実習 ↓
	6	卒制実習	ラフモデルの作成 PC・筆記用具・模型道具
	7	卒制実習	ラフモデルの作成 ↓
	8	卒制実習	中間発表・作図★ ↓
	9	卒制実習	作図 ↓
	10	卒制実習	作図 ↓
	11	卒制実習	CGパース作成・模型製作 ↓
	12	卒制実習	CGパース作成・模型製作 ↓
	13	卒制実習	CGパース作成・模型製作 ↓
	14	卒制実習	プレゼンテーションボードの作成 ↓
	15	発表	課題提出・発表・講評★ ↓
評価方法	課題の提出状況 / 課題の完成度 / オリジナリティ / 授業態度 / 出席状況		
使用ソフト テキスト	Vector Works / Twinmotion / コンパクト設計資料集成 他		

2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	卒業ゼミ（ファニチャー）			
開講期	後期	時間数	12H	
講師名	角 範昭			
授業概要	メーカーや家具産業の抱えるあらゆる問題の解決にアカデミックなアプローチで挑戦し、最終的にオリジナル家具を制作・発表することを目的とする。 学んだ素材の加工法をさらに深掘りし、実用強度に耐えられるレベルのプロトタイプ of the 制作を目標とする。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1		/	
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエン	オリエンテーション	ノートPC、スケッチブック、筆記用具
	2	リサーチ	リサーチ	
	3	リサーチ	コンセプト立案	
	4	課題決定	プレゼン（スケッチ・ムードボード作成、リサーチ・分析）	
	5	検証	白模型による検証	カッター、ステレンボード、カッターマット、定規、スチノリ、ノートPC
	6	検証	白模型による検証	
	7	検証	白模型による検証	
	8	検証	白模型による検証	
	9	実制作	1:1 実寸模型の制作	3x6 t.18mm ラワン合板一枚、作業着、その他加工に必要な工具、ノートPC
	10	実制作	1:1 実寸模型の制作	
	11	実制作	1:1 実寸模型の制作	
	12	実制作	1:1 実寸模型の制作	
	13	実制作	1:1 実寸模型の制作	
	14	実制作	撮影、プレゼンボード制作	
	15	発表	プレゼンテーション / プレゼンボードと模型の提出	
評価方法	立体制作物の完成度、課題の理解度、プロセス、独創性、授業態度			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	集中授業（住宅一般構造）		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	吉里 秀則		
授業概要	<p>建築物をどのように組み立てるのか？を知ることは設計を学ぶ上でとても重要。本科目では、木造、鉄骨造、コンクリート造などの各種構法の種類と特徴を踏まえた上で、木造軸組工法を中心に基礎、軸組、小屋組、床、壁、天井、建具などの構成方法について基礎的な事項を中心に広く学習をして行く。また、事例写真や模型を使いながら直感的に構造の仕組みを学ぶ。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	各種建築工法の基礎知識	各種構法の種類、木材の性質や木構造の特徴を知る
	2	在来工法	基礎と地業の種類、部材の名称を知る
	3	在来工法	各部材（土台・柱・横架材・筋交い）、屋根の種類
	4	在来工法	壁、開口部、接合部と金物、耐力壁（4分割法、偏心）
	5	在来工法	軸組模型の制作
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	レポートの提出状況/小テスト/授業態度/出席状況		
使用ソフト テキスト	教科書：「ビジュアルハンドブック必携建築資料 改訂版」（実教出版）		



2024

区分

必修

対象

I部IN科2年

科目名	集中授業（住空間 施工）		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	吉里 秀則		
授業概要	<p>本科目では、住空間が「どのような材料をどのように組み合わせ、どのような方法で造られていくのか」を学んでいく。これらを理解することで、住空間に求められる機能や要素を多面的に捉えることができ、今後の設計に活かせるようになることを目標とする。授業は、施工現場における施工計画とプロセス・工事の進め方など、新築の木造住宅やリノベーションを中心に基本的な仕組みを座学や事例を通して学んでいく。また、建築材料との関連性を理解し、相互の知識を深める。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	概要の説明	授業のスケジュール・施工概論 教科書
	2	木造住宅	契約と図書について、測量・地質調査、基礎工事 同上
	3	木造住宅	建て方、断熱、建具、仕上げ 同上
	4	現場見学	現場見学、レポート 同上、カメラなど
	5	リノベーション	施工計画、内装仕上げ、設備・造作工事 教科書
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	レポートの提出状況/小テスト/授業態度/出席状況		
使用ソフト テキスト	教科書：「ビジュアルハンドブック必携建築資料 改訂版」（実教出版）		