

【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(インテリアデザイン科 2年制)

科目 区分	授 業 科 目	授業 時間数	うち 実務教員によ る授業	授業 時間数	うち シラバス添付	授業 時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	240					
講義	コーディネート概論	120	○	120	☆	120	
演習	コーディネート実習	60	○	60			
演習	スケッチ・パースペクティブ	60	○	60			
演習	製図	120	○	120			
演習	CAD I	120	○	120			
演習	CAD II	120	○	120	☆	120	
演習	プレゼンテーション I	60	○	60			
実技	プレゼンテーション II	120	○	120	☆	120	
演習	素材・モデリング I	60	○	60			
演習	素材・モデリング II	60	○	60			
演習	インテリアデザイン I	60	○	60	☆	60	
実技	インテリアデザイン II	60	○	60			
実技	インテリアデザイン III	60	○	60			
演習	住空間デザイン I	60	○	60			
実技	住空間デザイン II	60	○	60			
演習	ショップデザイン I	60	○	60	☆	60	
実技	ショップデザイン II	60	○	60			
演習	ディスプレイデザイン I	120	○	120			
実技	ディスプレイデザイン II	60	○	60			
演習	イベントデザイン	60	○	60			
演習	ファニチャーデザイン I	60	○	60			
実技	ファニチャーデザイン II	60	○	60	☆	60	
講義	ポートフォリオ	60	○	60			
演習	ライティングデザイン I	60	○	60			
実技	ライティングデザイン II	60	○	60			
演習	フィールドワーク	60	○	60			
実技	卒業ゼミ	240	○	240			
総授業時数		2,400		2,160		540	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2025

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。</p> <p>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。</p> <p>楽しみながら学ぶことが大切。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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		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			
	5	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	
	6		柱状体、多段柱状体、3Dパス図形、回転、体積			
	7		ラダーバックチェア、絵皿壁掛時		柱状体、多段柱状体、3Dパス図形、回転、体積	
	8		状態、球体、立体の演算処理、エッジの丸め			
	9		立体の面の抽出とテクスチャの張付け			
	10	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			
	11		光源の設定（太陽光、平行光源、点光源、スポットライト）			
	12		透視図の作成（アングル、光源、レイヤリンク、画面登録など）			
	13		課題:RenderWorksを利用した照明計画★			
	14					
	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		プラグ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					
	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		ノートPC フラッシュメモリ 三角スケール	
	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	Vector Works 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					
	14		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			
	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					
教員紹介	建築設計事務所を経て、東日本大震災に関連する自治体の計画アドバイザーに就任。店舗や設計のみならず、広い視点でのデザインの役割について指導をしている。					

2025

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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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関係を知る。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	課題説明、コンセプトワーク	
	10	居心地の良い空間を	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	スタディー模型	
	12	居心地の良い空間を	製作	
	13	居心地の良い空間を	製作	
	14	居心地の良い空間を	製作	
	15	居心地の良い空間を	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」			
教員紹介	インテリアデザイナー／一級建築士。多摩美術大学卒業後、デザイン事務所を経て2016年よりヨシザトデザイン一級建築士事務所を設立。住宅設計や店舗デザインを中心として、ジャンルにとらわれない幅広いデザイン活動を行っている。			

2025

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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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②	日本のインテリア・建築の歴史	テキスト
	3	インテリア③	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④	西洋のインテリア・建築の歴史	テキスト
	5	インテリア⑤	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⑥	人間工学・心理・行動特性 小テスト☆	テキスト
	7	インテリア⑦	空間の寸法計画 小テスト☆	テキスト
	8	インテリア⑧	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⑨	色彩と造形 小テスト☆	テキスト
	10	インテリア⑩	照明の基礎と照明計画 小テスト☆	テキスト
	11	インテリア⑪	家具の種類・用途・材料 小テスト☆	テキスト
	12	インテリア⑫	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⑬	床・壁・天井の仕上げ材 小テスト☆	テキスト
	14	インテリア⑭	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⑮	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②	木構造と木材 小テスト☆	テキスト
	3	建築構造・構法③	鉄骨造 小テスト☆	テキスト
	4	建築構造・構法④	鉄筋コンクリート造 小テスト☆	テキスト
	5	建築構造・構法⑤	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②	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③	音環境と光環境 小テスト☆	テキスト
	9	環境工学④	屋内環境と設備	テキスト
	10	環境工学⑤	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②	集団規定 小テスト☆	テキスト
	13	法規③	単体規定	テキスト
	14	法規④	単体規定 小テスト☆	テキスト
	15	法規⑤	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			
教員紹介	有限会社空デザイン代表。店舗デザイン、設計、施工まで空間を総合的に手がける。実際の仕事に即した授業、プロの観点からの指導を行っている。			

2025

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	ショップデザインI			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	角 範昭			
授業概要	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>進級課題の中では、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。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は実務経験に基づいて授業を展開している。</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	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ショップ&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ショップ	
	12	課題製作2	住宅orショップ（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	http://jtocs.or.jp/?page_id=53			
教員紹介	有限会社空デザイン代表。店舗デザイン、設計、施工まで空間を総合的に手がける。実際の仕事に即した授業、プロの観点からの指導を行っている。			

2025

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。</p> <p>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。</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> <p>この授業は実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	リエンション	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
	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	ノートPC
	8	↓	白模型による検証 / 3Dによる可視化	筆記用具
	9	↓	↓	スケッチブック
	10	実製作	1:5 スケール模型の製作	スチレンボード
	11	↓	↓	カッター
	12	↓	↓	スチノリ
	13	↓	↓	ノートPC
	14	まとめ	撮影・プレゼンボードの作成	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	
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			
教員紹介	株式会社福井デザイン代表。武蔵野美術大学工芸工業デザイン科を卒業後、デンマークのBornholms Hojskoleに留学。ショップデザインを中心にインテリアデザイナーとして幅広く活躍中。			

2025

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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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			
	5	スライド制作とWeb の活用	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	
	6		KeynoteやPowerpointによるプレゼン手法とWebサイトの基本を習得	
	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	
	9		Movieを利用したプレゼンの基礎を学ぶ。	
	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様な表現方法を学ぶ	
	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			
	9		3.GoogleEarthとの連携（GoogleEarthの導入方法）	
	10	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>	
	11		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	
	12		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	
	13			
	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			
教員紹介	建築設計事務所を経て、東日本大震災に関連する自治体の計画アドバイザーに就任。店舗や設計のみならず、広い視点でのデザインの役割について指導をしている。			