

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)

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	CADⅠ	120	○	120			
演習	CADⅡ	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			
実技	インテリアデザインⅠ	60	○	60			
実技	インテリアデザインⅡ	60	○	60	☆	60	
実技	インテリアデザインⅢ	60	○	60			
実技	住空間デザインⅠ	60	○	60			
実技	住空間デザインⅡ	60	○	60			
実技	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			
実技	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			
実技	イベントデザイン	60	○	60			
実技	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			
演習	ポートフォリオ	60	○	60			
実技	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		480	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2021

区分

必修

対象

I部IN科1年

科目名	コーディネーター概論				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	渡辺 一輝				
授業概要	<p>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。</p>				
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	インテリアの仕事	インテリアコーディネーターの仕事を知る	テキスト	
	2	インテリア史①	日本のインテリアの歴史	テキスト	
	3	インテリア史②	〃	小テスト☆	テキスト
	4	インテリア史③	西洋のインテリアの歴史		テキスト
	5	インテリア史④	〃	小テスト☆	テキスト
	6	インテリア計画①	人間工学・心理・行動特性を理解する	小テスト☆	テキスト
	7	インテリア計画②	空間の寸法計画を学ぶ	小テスト☆	テキスト
	8	実地研修	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	インテリア計画	色彩と造形	小テスト☆	テキスト
	10	インテリアエレメント①	照明の基礎と照明計画を知る	小テスト☆	テキスト
	11	インテリアエレメント②	家具の種類・用途・材料を知る	小テスト☆	テキスト
	12	インテリアエレメント③	〃	小テスト☆	テキスト
	13	インテリアエレメント④	ウィンドウトリートメントを知る	小テスト☆	テキスト
	14	インテリアエレメント⑤	その他インテリア商材を知る	小テスト☆	テキスト
	15	総復習	前期の内容を総まとめ	総復習テスト★	テキスト
後期	1	コーディネーション表現	計画図書・表示記号・表現技法	<製図>と連動 小テスト☆	テキスト
	2	建築構造・構法①	木構造と木材	<製図>と連動 小テスト☆□	テキスト
	3	建築構造・構法②	鉄骨造と鉄筋コンクリート造	<製図>と連動 小テスト☆□	テキスト
	4	建築構造・構法③	床・壁・天井の構法	<製図>と連動 小テスト☆□	テキスト
	5	仕上げと造作①	床・壁・天井の仕上げ材を知る	小テスト☆	テキスト
	6	仕上げと造作②	造作工事・開口部の種類・金物などを知る	小テスト☆	テキスト
	7	実地研修	実際の建築現場を見学	後日レポート提出★	
	8	環境工学①	屋外環境・室内環境・環境問題を知る	小テスト☆	テキスト
	9	環境工学②	日照・日射・採光・温熱環境・伝熱を知る	小テスト☆	テキスト
	10	環境工学③	音環境と光環境を知る	小テスト☆	テキスト
	11	建築設備①	給排水設備を知る	小テスト☆	テキスト
	12	建築設備②	換気・冷暖房・空気調和設備を知る	小テスト☆	テキスト
	13	建築設備③	電気・照明・消火・防災設備を知る	小テスト☆	テキスト
	14	法規	インテリア関連法規を知る	小テスト☆	テキスト
	15	総復習	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				
テキスト 参考書	インテリアコーディネーター合格テキスト 他				

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>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。</p>				
授業計画	回数	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
	7		ラダーバックチェア、絵皿		柱状体、多段柱状体、3Dパス図形、回転体
	8		壁掛時計、携帯電話		錐状体、球体、立体の演算処理
	9		テーブル、CDコンボ		エッジの丸め
	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		立体の面の抽出とテクスチャの張付け
	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	コンクール制作	コンクール制作サポート		
	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		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(オブジェクト・パノラマについて)		
	11		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★		
	12		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		
	13				
	14		卒業制作		卒業制作サポート
	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)				
テキスト参考書	授業内配布資料他				

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>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。</p>			
授業計画	回数	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 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 KeynoteやPowerpointによるプレゼン手法とWebサイトの基本を習得 課題:スライド作成★	
	6			
	7			
	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。 課題:Moive作成★	
	9			
	10			
	11	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彩に表現する方法を学ぶ 課題:手書き風パース★	
	12			
	13			
	14	コンクール制作	コンクール制作サポート	
	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 SketchUpによるモデリングテクニックの習得 課題:住宅のモデリング★	ノートPC フラッシュメモ 三角スケール
	2			
	3			
	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 LightUpやTwinmotionによるフォトリアルレンダリングの作成方法 2. 動きのあるプレゼンテーション 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） 3. GoogleEarthとの連携（GoogleEarthの導入方法） 位置情報の取得、3Dデータのインポート/エクスポート 課題:レンガ倉庫のモニュメント★	
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	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> 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 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 課題:街並み制作住宅のモデリング★	
11				
12				
13	卒業制作	卒業制作サポート		
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）			
テキスト 参考書	授業内配布資料他			

2021

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	<p>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。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	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)	インストール済みPC
	2	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	
	3	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)	
	4	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、変形	
	5	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)	
	6	平面構成1	(IR) プリミティブな図形と限られた彩色で平面を構成しクラス内で相互批評する。	
	7	平面構成2	(PS) 数枚の写真を用いてコラージュを製作しクラス内で相互批評する。	
	8	平面構成3	平面構成1・2を用いたレイアウト、編集 (前編)	
	9	平面構成4	平面構成1・2を用いたレイアウト、編集 (後編)	
	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、(カフェ又はスポーツアパレルを選択、店舗名立案?)	
	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				
テキスト 参考書				

2021

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>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。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期				
	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
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				
テキスト 参考書	http://jtocs.or.jp/?page_id=53			