

令和3年度 生活デザイン学科 専門教育科目 シラバス

科目名	デザイン概論 Introduction to Design	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科（1年前期）【開放科目】	科目区分	講義
担当者	生活デザイン学科全教員	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本講義は、デザイン史、ファッションデザイン、建築インテリアデザイン、ヴィジュアルデザインの分野について概説し、生活デザインの中における知識を専修にとられることなく幅広く習得することを目的とする。これから段階的に学んでいく専門領域において、その共通の知識・背景として基礎的な位置づけとなることから、十分に理解することを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：授業計画①～④、⑥～⑨、⑫～⑭の回は、それぞれのテーマについて、実務経験のある講師が担当】 美術およびデザインに関する歴史と現在のデザインを取り巻く様相について、各教員の専門領域に応じて講義を行う。講義後、教員から示されるレポート、課題を、定められた期限までに提出する。 講義は、生活デザイン学科の全教員がオムニバス形式で行う。実務経験のある担当者の回は、実務で得た知識・技能をもとに最新の現状や現場ならではの実体験をもとに授業を実施する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 4/12 小川「生活デザイン学について」 ② 4/19 奥村「美術史概論」 ③ 4/26 小川「産業革命と近代デザインの成立」 ④ 5/10 服部「建築・インテリアデザインの歴史」 ⑤ 5/17 加藤「環境共生と建築物緑化デザイン」 ⑥ 5/24 白井「デザインと都市」 ⑦ 5/31 畑中「土建築のデザインと可能性」 ⑧ 6/ 7 畑中「デザインを巡る旅のすすめ」 ⑨ 6/14 太田「テキスタイルデザイン」 ⑩ 6/21 柴田「染色加工とデザイン」 ⑪ 6/28 福村「ファッションデザインとデザイン手法」 ⑫ 7/ 5 中谷「ファッションビジネスとデザイン」 ⑬ 7/12 太田「消費科学とデザイン」 ⑭ 7/19 奥村「情報デザインのベシクス」 ⑮ 7/26 坂本「情報社会とデザイン」 ⑯ 		
予復習等	【予習】各回のテーマについて、事前に書籍等で調べておくこと。 【復習】講義で得た知識をもとに、レポート・課題を期限までに提出すること。		
評価方法	全教員に提出した課題の内容を総合して評価する(100%)。		
履修条件	すべての課題を提出すること。一つでも未提出の課題がある場合には「不可」となる。欠席した場合には速やかに担当教員を訪ね、課題に関する指示を受けること。		
教科書	なし		
参考書	適時案内する。		

科目名	色彩学 Color Science	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科（1年前期）	科目区分	講義
担当者	小川 直茂	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本授業では、あらゆるデザイン領域において必要不可欠とされる色彩能力を養うため、色彩に関する物理学的/生理学的/心理学的な特性や、従前の研究で明らかになった色彩をめぐるさまざまな理論について学習する。授業への取り組みを通じて色彩に関する理論的背景を学ぶと同時に、カラープランニングに必要な知識・技術を身につけ、色彩検定3級程度に相当する基本的かつ実践的なカラーコーディネート能力を習得することを目指す。		
授業概要	【担当者の実務経験：メディア系企業にてグラフィックデザイン/編集デザイン業務の従事経験あり】 授業前半では、物理学的観点からの色と光の関係、生理学的観点から色の認知に関わる人間の体内での作用について解説する。授業中盤以降は、色彩研究によって体系化された内容にもとづき、PCCS/マンセルシステム/オストワルトシステムなどの表色系、色によって生じる心理効果と視覚効果、混色理論、色彩調和論、配色理論などについて理解を深める。また、実社会でのデザイン制作における色彩計画の現状や将来に向けた課題などについて、実務経験にもとづく事例紹介や解説を行う。配色技法など講義形式での理解が困難な内容に関して、演習型の課題を補助的に使用し、色彩に関して理論と体験の両面から学習できる体制を実施する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 授業概説 ② 色とは何か～物理学的見地から ③ 色とは何か～生理学的見地から ④ カラーシステムとPCCS表色系について ⑤ マンセル表色系、オストワルト表色系について ⑥ 色名について/混色について ⑦ 色の心理効果と視覚効果 ⑧ 色彩の調和について～配色の基本概念 ⑨ 色彩の調和について～配色技法 ⑩ 生活における色彩 ⑪ 色彩知識と技術の確認 ⑫ 色彩効果の実践学習：カラーダイヤル作成 ⑬ 色彩効果の実践学習：配色演習 ⑭ 色彩文化について/色彩調和論について ⑮ 色彩計画の社会的役割 ⑯ 試験 		
予復習等	【予習】授業終了時に示した教科書の該当ページを事前に読んでおくこと 【復習】授業時に示した小テストおよび演習課題について、指定された時期までに提出すること□		
評価方法	試験による評価：80%、レポート・提出作品・受講態度による評価：20%		
履修条件	なし		
教科書	『色彩検定公式テキスト 3級編』/編：色彩検定協会		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	基礎造形 Basic Design	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科（1年前期）	科目区分	演習
担当者	小川 直茂	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本授業では、デザインに携わる上で欠かすことのできない基礎的な造形能力（造形理論・造形技術・造形感覚）について理解を深めると共に、演習形式の授業を通じて実際に造形能力を習得することを目的とする。課題制作を通して、ファッション／建築・インテリア／ビジュアルの各領域の専門能力の基盤となる造形能力を養うと同時に、あらゆるデザイン制作の場面に応用可能なものづくりのノウハウを獲得することを目指す。		
授業概要	【担当者の実務経験：メディア系企業にてグラフィックデザイン／編集デザイン業務の従事経験あり】 本授業では、造形表現を形／色彩／構成などの基本的な要素に分解した「造形要素」の考え方を基軸として、アナログ画材を用いた複数の課題制作に取り組む。課題内容は、実務経験にもとづいて造形表現の基本的メソッドを造形要素の観点から再構成しており、造形要素ごとに能力習得に適したプログラムを設定することで、造形要素への理解を効果的かつ段階的に深める。授業前半は、造形表現の経験値によらないスムーズな理解と技術習得に重点を置き、造形要素を単体で扱う基礎課題に取り組む。授業後半では、より高度な造形能力の習得を目指して「平面充填からのメタモルフォーシス」「基礎造形技法の応用表現」など、複数の造形要素を組み合わせた発展的な造形表現に取り組む。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 点描画 点の疎密による立体感 ② 市松模様の表現 ③ 平行線による構成：疎密と太さによる立体感 ④ 平行線による構成：色による透明視 ⑤ 自由直線による構成 ⑥ ネガティブな像による構成～断線・欠線 ⑦ 欠損した円によるネガティブな像の構成 ⑧ 円の漸進変化による構成 ⑨ 地と図のグラデーションによる構成 ⑩ 同形分割と等量分割 ⑪ ディストーション ⑫ 同形ユニットによる平面充填 ⑬ 平面充填からのメタモルフォーシス ⑭ 基礎造形技法の応用表現（1） ⑮ 基礎造形技法の応用表現（2） ⑯ 		
予復習等	【予習】授業終了時に示した教科書の該当ページを事前に読んでおくこと 【復習】授業時に示した課題について、次回授業までに完成させて提出すること		
評価方法	提出作品による評価：90%、受講態度による評価：10%		
履修条件	なし		
教科書	『色彩検定公式テキスト 3級編』／編：色彩検定協会		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	デッサン Drawing	単位数	2
		必選区分	VD必修／FD・ID選択
開講学科	生活デザイン学科（1年前期）	科目区分	演習
担当者	中風 明世	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	学生が、我々を取り巻く世界を視覚によって理解し、社会をよりよくデザインする上で、三次元（3D）での表現手段を学ぶ。そのためには、ルネサンス時代に3Dによる写実技法を完成させた経緯について、レオナルド・ダ・ヴィンチを考察し、実技（デッサン）において再現する。そうした上で、各学生のデザイン制作において第三者にしっかりとそのイメージの伝達ができるようことを目的とし、到達目標とする。デザインの概念は、「社会をより良くするための視覚による造形」である。どのような優れたコンセプトでも、視覚言語におけるデッサン力、つまり伝達力（コミュニケーション能力）を鍛えることで、社会に伝達できるようなデッサン力を持つことが目標である。		
授業概要	【担当者の実務経験：美術館学芸員の勤務経験あり。美術研究所でデッサン指導】 美術を専門に学習する場合、写実力を持つこと、また、持っていることは才能に依ると理解されることが多い。ところが、人類による美術史を紐解けば、すぐれた写実力は、選ばれた個人に備わる本能的な能力ではなく、美術の誕生から長い時間の後に、具体的に名を今も知られる芸術家たちの共同研究による成果であることがわかる。今現在では雑誌や本などの紙媒体がどんどん無くなってきているが、そうした歴史的発明があつてこそ、一人で一台以上のPCやスマホなどの液晶端末に変わり、そこでの映像データはますます高速度で高画像になり、視聴者の満足度数の高いソフトが求められ、各企業の広告サイトやアプリなどのプロモーション動画は、これからますます三次元、いわゆる3D化を実現可能にしている。今後も多くの情報量を発信することになるとすれば、デザイナーとして、3Dによるより高度な写実表現力を持つ必要がある。授業計画にあるとおり、人間の3Dでの視覚の仕組みを解析し、デッサンをすることで、専門家としてのコミュニケーション能力を身につける。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① はじめに 遠近法の重要性についての理解 ② 幾何遠近法 四角い箱をモチーフにデッサン ③ 幾何遠近法 デッサンを通じて理解を深める ④ 幾何遠近法 円筒形をモチーフにデッサン ⑤ 空間遠近法 円筒形をモチーフにデッサン ⑥ 空間遠近法 急をモチーフにデッサン ⑦ 明暗法 16角柱をモチーフにハイライトから最靱部への描写 ⑧ 明暗法 デッサンを通じて理解を深める ⑨ 三遠近法の調和 学校周辺の風景や静物をモチーフに、デッサンをする ⑩ 三遠近法の調和 上記の描写を深める ⑪ 三遠近法の調和 立体彫刻で初めて写実の完成を見たヘレニズム彫刻である石膏デッサン ⑫ 三遠近法の調和 上記の描写を深める ⑬ 三遠近法の調和 人物（友人）を3Dデッサンすることで、人間存在の表現について学ぶ ⑭ 三遠近法の調和 上記の描写を深める ⑮ 全体講評 ⑯ まとめ 		
予復習等	【予習】3Dデッサンによる明暗法についてグラデーション表を制作する。 【復習】3Dで世界を観察することでデッサン力は高まる。日々、その事例を見つけ、報告する。		
評価方法	出席状況・受講態度30%、制作作品の達成度70%		
履修条件	学修規程による。真摯な受講態度で授業に臨むこと。私語は厳禁とする。		
教科書	なし。		
参考書	なし。		

科目名	生活材料学 Material Science	単位数	2
		必選区分	FD必修/ID・VD選択
開講学科	生活デザイン学科（1年前期）	科目区分	講義
担当者	太田 幸一	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	生活デザインの分野で幅広く使用されている繊維材料について、その種類、特性、用途などについて習得することを目的とする。 繊維/糸/布（織物/編み物）の種類や製造プロセス、性質、用途を基本的に理解し、生活デザインの各分野において繊維材料を適切に選択使用できるようにすることを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公設試で繊維材料に関する中小企業向け指導・相談・依頼試験業務に従事】 授業概要 私達の身の回りの日常生活用品は、さまざまな素材を巧みに加工して利用され、さらに快適な生活ができるように発展が著しい。その素材は繊維、プラスチック、木材、金属など多岐にわたっている。この講義では、アパレル製品を始めインテリア製品にも多用されている繊維製品を中心に、繊維材料の構造、固有性能、製造方法、利用分野などを解説する。また材料見本を実際に手にすることにより、各種糸、織物、編物、加工素材の触感、風合いを身近なものとしてとらえ、生活材料の適切で合理的な利用方法を理解する。		
授業計画	① 生活材料としての繊維材料/繊維材料の分類 ② 天然高分子材料（1） 植物繊維 ③ 天然高分子材料（2） 動物繊維 ④ 合成高分子材料（1） 再生繊維・半合成繊維 ⑤ 合成高分子材料（2） 合成繊維/無機・金属繊維 ⑥ 繊維集合体（1）糸 ⑦ 繊維集合体（2）織物 ⑧ 繊維集合体（3）編物・レース ⑨ 不織布/副資材 ⑩ 材料の機能性付与と加工 ⑪ 材料の性能評価（1）機械的性能と評価方法 ⑫ 材料の性能評価（2）保健衛生的性能と評価方法 ⑬ 材料の性能評価（3）風合い・その他特性と評価方法 ⑭ 繊維製品の品質表示 ⑮ 生活材料の最新トピックス ⑯ 試験（記述式 持ち込み不可）		
予復習等	【予習】解説予定の素材や特性について、日常生活での使用形態について確認しておく。 【復習】毎回配付される資料について、講義中解説した重要項目について復習する。		
評価方法	出席状況・受講態度20%、期末試験80%で、総合判定する		
履修条件	なし		
教科書	『繊維材料にフォーカスした生活材料学 新版』/ 榎本雅徳、古濱裕樹編著 /アイケイコーポレーション		
参考書	『はじめて学ぶ繊維』日刊工業新聞 『衣服材料の科学』建帛社		

科目名	ファッションデザイン論 Theory of Fashion Design	単位数	2
		必選区分	FD必修/ID・VD選択
開講学科	生活デザイン学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	中谷 友机子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	ファッションデザインとは何か。ファッションデザインにおける意義・重要性・役割、さらに、影響などを、学生自ら考察する授業目的である。また、学生が、人と衣服、社会とファッションの関わりをデザインの視点から研究し、時代の変遷とともに変容していったデザインの位置づけ、消費社会の特徴やデザインの価値を理解していくことを到達目標としている。学外授業では、展覧会などを視察し、現在におけるファッションデザインの多様性と可能性を学ぶ。（※美術展等の開催時期により授業計画が移動する場合がある。）		
授業概要	【担当者の実務経験：アパレル企業でファッションデザイン製作に携わり、企画会社設立後、様々なファッションデザインを消費者に提供する活動を行った経験あり。】 本授業では、アパレル・インテリア・ビジュアルなどの広義なデザインの中から、特にアパレルファッションデザインに焦点をおき、社会や文化から影響されたデザインや流行、産業の変遷とともに誕生・変容したデザインの特徴などを、学生自ら考察・研究して理解を深める授業である。授業の前半は、ファッションデザインの様々な定義を認識し、デザインと社会・文化・流行などの関係を考察する。後半では、オートクチュールの誕生から現在の至るまで、クリエイター達が手掛けたファッションデザインを学生自ら研究し、FD、ID、VD分野の視点からデザインの価値や理解を深めてもらいたい。		
授業計画	① なぜ衣服を着るのか ② ファッションデザインの要素と定義 ③ アパレルファッションと色彩の関係 ④ ブランドとデザイン力の関係性 ⑤ ファッションと流行の関わり ⑥ ファッションと文化の関わり ⑦ ファッションと世代の関わり ⑧ 若者ストリートファッションの消費心理 ⑨ ユニバーサルデザイン ⑩ 美術展見学 ⑪ 近代消費社会の誕生とオートクチュールの誕生 ⑫ 身体性とデザイン（ポアレとヴィオネ） ⑬ 産業とデザイン（シャネルとディオール） ⑭ 構成とデザイン（三宅一生と川久保玲） ⑮ アートとデザイン（アンディ・ウォーホル等）/まとめ ⑯		
予復習等	【予習】各回の授業テーマにおいて、本や情報などの調査をしておくのが望ましい。 【復習】本・情報などで自主的に研究・考察して、より充実した研究内容にすること。		
評価方法	受講態度20%、グループ研究と発表50%、研究レポート30%		
履修条件	衣料管理士必修。外部の催事・美術展の見学は交通費（有料の場合は入場料）が必要。		
教科書	中谷友机子『ファッション業界の流通・社会・文化・世代』日本国語学研究所		
参考書	北山晴一『衣服は肉体に何を与えたか』朝日新聞社、実川元子『ココ・シャネル』理論社ほか、講義にて紹介する。		

科目名	建築・インテリア概論 Introduction to Architecture/Interior Design	単位数	2
		必選区分	ID必修/FD・VD選択
開講学科	生活デザイン学科（1年前期）	科目区分	講義
担当者	加藤 祥子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	生活環境の基盤となる建築とは何か、建築家とは何かを考え、家具からインテリア、庭を含めた空間のあり方について考える。建築・インテリアの歴史を学び、現在に至る変遷を理解する。用途別にみた建築の種類を整理し、建築が供給されるシステムから社会的にみた建築を位置づける。家具の種類や素材、構成を学び、建築とインテリア、家具との関わりを考える。		
授業概要	建築・インテリアについて、幅広い観点から考察できるよう様々なテーマを設定する。建築・インテリアの発生から現代に至る歴史を学ぶ。近代以前の建築は共通する特徴で区別される様式に則って建てられた。その様式の特徴と流れを学ぶ。また、現代のインテリアから受ける印象の共通言語として用いられるインテリアスタイルについて、その種類と特徴を把握し、デザイン上の留意点を学ぶ。さらに、建築・インテリアを計画する上で配慮すべきユニバーサルデザインやサステイナブルデザインなどの社会的事項についても取り上げる。また、建築の需要と供給に影響を及ぼす政策を取り上げ、現代社会における建築のあり方について考える。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 建築・インテリアの歴史（西洋） ② 建築・インテリアの歴史（日本） ③ インテリアスタイル ④ 建築の役割と種類 ⑤ 建築と建築家（1） ⑥ 建築と建築家（2） ⑦ 建築と家具 ⑧ 家具の歴史（1）古代から近代まで ⑨ 家具の歴史（2）近代から現代まで ⑩ 建築・インテリアの色彩計画 ⑪ 建築・インテリアのユニバーサルデザイン ⑫ 建築・インテリアのサステイナブルデザイン ⑬ ストック形成の住宅政策 ⑭ 建築とランドスケープ ⑮ 建築と庭 ⑯ まとめ 		
予復習等	【予習】一部の授業では、事前の下調べを指示する。 【復習】各テーマに対する理解を深めるための復習を行うこと。		
評価方法	出席状況・授業態度30%、レポート・提出物70%		
履修条件	なし		
教科書	適宜、資料を配布		
参考書	適宜、資料を配布		

科目名	インテリアデザイン論 Theory of Interior Design	単位数	2
		必選区分	ID必修/FD・VD選択
開講学科	生活デザイン学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	加藤 祥子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	人間が主に生活の場とする室内空間を、生活する人間の立場で捉え、計画する。インテリアという概念が発生、成立した歴史を学ぶ。また、インテリアは多様な構成要素が相互に関連し合った集合体であり、各要素を理解し、インテリアを計画するための知識を修得する。人間の立場から室内空間のあり方を考える。		
授業概要	「インテリア」とは、西洋で成立した概念を輸入したものであり、まず、その成立した背景を知る。建築の内部空間としてのインテリアは、多様な要素から構成されている。固定したもの、動かせるものと設備、インテリア装備・アクセサリーの三段階に分け、それぞれについて、壁・床・天井・開口部、家具・照明・設備、アクセサリー・グリーンなどの各要素を、実際のインテリア空間を通じて理解する。また、インテリアの設備である照明の計画・制作を演習する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① インテリア概念の成立 ② インテリアの構成要素 ③ 壁・床・天井（1） ④ 壁・床・天井（2） ⑤ 開口部（出入口・窓）（1） ⑥ 開口部（出入口・窓）（2） ⑦ 家具の形態 ⑧ 家具と人体との関係 ⑨ インテリアの材料・素材 ⑩ インテリアの設備 ⑪ インテリア照明の計画 ⑫ インテリア照明の制作 ⑬ インテリアアクセサリー ⑭ インテリアの緑化 ⑮ インテリア照明の成果発表 ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】生活の中で接する様々な空間、それらを構成するインテリアをよく観察すること。 【復習】配布する資料を復習し、インテリア設計に必要な知識を深めること。		
評価方法	出席状況・授業態度20%、レポート・提出課題・定期試験80%		
履修条件	制作に必要な材料費等は各自で負担		
教科書	適宜、資料を配布		
参考書	適宜、資料を配布		

科目名	美術・デザイン史 History of Art and Design	単位数	2
		必選区分	VD必修/FD・ID選択
開講学科	生活デザイン学科（1年前期）	科目区分	講義
担当者	坂本 牧葉	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	古代から現代までの美術・デザインの歴史について学ぶ。本講義では時系列の流れで、各時代の様式や作家・デザイナーについて、実例の作品紹介・解説をしながらすすめる。各時代の代表的な美術様式、制作者、手法などを知り、同時に美術・デザインの発展・変遷の流れと、社会との関係性を理解することを通して、受講者の制作における発想と理解とに役立てることを目的とする。		
授業概要	授業は講義形式で行う。スライドや配布資料などを活用して、各時代の美術品やプロダクト、画家やデザイナーなどの人物を紹介し、制作背景や手法などの解説を行う。各回では復習プリントを配付・解答し、学習内容の確認を行う。また、授業に関する質問等を随時募集し、次回に解説・回答を行うなど理解と興味を深めていく。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① インTRODクシヨン、古代の美術 ② 古代ギリシャ・ローマ ③ 中世ヨーロッパ（1） ④ 中世ヨーロッパ（2） ⑤ 14-16世紀：イタリア、フランス、ドイツ（1） ⑥ 14-16世紀：イタリア、フランス、ドイツ（2） ⑦ 17-18世紀：スペイン、オランダ（1） ⑧ 17-18世紀：スペイン、オランダ（2） ⑨ 18-19世紀：フランス、イギリス（1） ⑩ 18-19世紀：フランス、イギリス（2） ⑪ 18-19世紀：イギリス、フランス、ドイツ（1） ⑫ 19-19世紀：イギリス、フランス、ドイツ（2） ⑬ 19-20世紀：日本、欧米諸国（1） ⑭ 19-20世紀：日本、欧米諸国（2） ⑮ 21世紀：日本、欧米諸国 ⑯ 試験 		
予復習等	【予習】教科書・参考書の該当箇所の精読など 【復習】配布資料の読み直し、教科書・参考書の該当箇所の精読など		
評価方法	定期試験85%、出席・授業態度等15%		
履修条件	なし		
教科書	美術出版社 「増補新装 カラー版 世界デザイン史」		
参考書	美術出版社 「増補新装 カラー版 西洋美術史」、小学館 「西洋美術館」		

科目名	メディアデザイン論 Theory of Media Design	単位数	2
		必選区分	VD必修/FD・ID選択
開講学科	生活デザイン学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	奥村 和則	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	メディアデザインに関する作品を制作するため、それらで求められる知識の習得を目的とする。講義範囲は多岐にわたり、また随時更新されることもあるため、日頃からのこれらの情報に接しておく必要がある。情報の収集を通し、メディアリテラシーの有り方も考察していく。さらに日常を取り巻くデジタル環境についても理解する必要があるため、マルチメディア検定（ベーシック）同程度の知識の獲得を到達目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験:デザイン事務所にてグラフィック/編集デザイン業務の従事経験あり】 メディアデザインとは、静止画・動画・音楽(楽曲)・文(文章)・書籍・通信方法・芸術的表現など様々なジャンルのプラットフォームを横断させながら創り上げていくデザイン表現手法である。現代にみられるこのメディアについて、その役割と仕組みを、事例を通し考察していく。また、メディアデザインと密接に関係しており、社会において重大な役割を果たすマルチメディア・デバイスやIoT (Internet of Things) についても取り上げ、考察する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① インTRODクシヨン ② メディアデザインとマルチメディア（1）－歴史変遷 ③ メディアデザインとマルチメディア（2）－IoT装置 ④ メディアデザインとマルチメディア（3）－社会変化 ⑤ メディアデザインとマルチメディア（4）－法・特許 ⑥ メディアデザインとマルチメディア 総括 ⑦ コンピュータによる表現の変化 ⑧ 紙メディアのデザイン ⑨ 映像メディアのデザイン ⑩ デザイン戦略とメディア ⑪ 広告にみるメディアデザイン ⑫ コミュニケーションデザイン ⑬ メディアアートとインタラクティブ性 ⑭ メディアリテラシーとテレビ放送 ⑮ メディアデバイスとしての携帯電話の変遷 ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】事前配布されるレジュメに取り組むこと 【復習】講義内で不明瞭な内容を調査し、レジュメに追記すること		
評価方法	出席状況・受講態度20%、定期試験70%、提出物10%		
履修条件	なし		
教科書	CG-ARTS協会「入門マルチメディア」		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	ファッションデザイン画 Fashion Illustration	単位数	2
		必選区分	FD必修/ID・VD選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年前期）	科目区分	演習
担当者	北野 淳子	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>学生がファッションに関わるデザインの基礎を学び、日常生活の中で関連する事物のデザインに着目し、広くは世界情勢、経済の変化やアート、ユニバーサルデザインなどにも追究し、専門知識と技術を習得し、物つくりする事で、社会生活における諸課題を創造的に解決表現する実践的な知識と能力を身につける事で、人々の生活環境の向上に活躍できる人材の養成を目指すことを到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：アパレル会社で、デザイナーとして業務に従事した経験あり。現役でオーダー・リフォームの業務に従事】 自由な発想のファッションデザインを現実に物つくりで、表現する手段となるファッションデザイン画の基礎を学び、衣服のディテールや素材などそれぞれの目的にあった表現法を習得する。人間の身体のプロポーションや動き、着装描法、画材の特性研究を経て、各種コンテストにも参加で実践的な経験も授業として実施する。（コンテストの状況により変更有り）</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 顔 パーツの位置の把握と形の理解 ② 手・脚 形を理解しポーズ、靴の描法演習 ③ プロポーション(1) 基本ポーズの作成(正面・横・後) ④ 着装(1) ベーシックアイテムの着装から、デザイン及び動作による服の変化の理解 ⑤ 着装(2) 動作による衣服のしわの変化の理解 ⑥ 着彩(1) 画材の特性とスタイル画における使用手順・効果を理解し様々な着彩法の演習 ⑦ プロポーション(2) メンズ・キッズの基本ポーズの作成 ⑧ 着彩(2) 素材との相性を理解し着彩法を演習 ⑨ 布の表現 (ギャザー・ドレープ・フレアー) ⑩ 素材別表現法(1) 基本素材を中心に画材画材の組合せを研究 ⑪ 素材別表現法(2) おり・柄・ニット等の描法演習 ⑫ シルエットの変化とダーツ・デザイン線の理解 ⑬ ハンガーイラストの基本演習 (シャツ) ⑭ ハンガーイラストの基本演習 (ジャケット) ⑮ ハンガーイラストの基本演習 (ボトム) ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】次回演習に関連する参考になる本などを調べておくこと。 【復習】授業で演習した技法を使い、次回授業で課題作品を提出できるようにしておく。</p>		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出課題50%、定期試験20%		
履修条件	コンテスト登録料自己負担、材料費一部自己負担		
教科書	文化ファッション大系ファッションデザイン画		
参考書	必要に応じて随時紹介		

科目名	ファッションデザイン画Ⅱ Fashion Illustration Ⅱ	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	北野 淳子	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>ファッションに興味をもち、関連する企業への就職を希望する学生が基本的な知識を学び、さらに専門的な技術の向上と表現方法を研究しアイデアを深く考察する事で、それぞれのテーマを見つけ生活の中で必要不可欠な衣服やファッション小物をデザインする事で人々の生活の向上や自分自身を表現する事で得られる満足感を知り日常においてのデザインの重要性を理解し深めることを到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：アパレル企業でデザイナーとして業務に従事、ファッション専門学校にてファッションデザイン画講師として現役で業務に従事】 ファッショントレンド情報と基礎知識を学び、企業で実践的なデザイン画であるハンガーイラストの表現方法やシーズントレンド・素材感を正確に表現することを習得する。また各自のテーマをもち、いろいろな知識と柔軟な思考でコンセプトを深く研究し問題解決する力を習得する授業を実施する。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 顔(2) いろいろな角度の研究 ② プロポーション(2) ポーズの研究Ⅰ【角度】 ③ プロポーション(2) ポーズの研究Ⅱ【デフォルメ】 ④ テーマの研究とイメージデザインの描法演習 ⑤ デテール演習(1) トップス(衿・袖) ⑥ デテール演習(2) ボトム(スカート・パンツ) ⑦ ハンガーイラスト演習(1) トップス ⑧ ハンガーイラスト演習(2) ボトム ⑨ ハンガーイラスト演習(3) ジャケット・コート ⑩ ハンガーイラスト演習(4) ワンピース ⑪ 就活・企業用デザイン画の研究Ⅰ ⑫ 就活・企業用デザイン画の研究Ⅱ ⑬ 早描き ポートフォリオ作成 ⑭ 早描き ポートフォリオ作成 ⑮ 早描き ポートフォリオ作成 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】次回テーマの参考になる資料を調べておくこと。</p>		
評価方法	出席状況・受講態度20%、提出課題60%、定期試験20%		
履修条件	材料費一部自己負担、コンテスト登録自己負担		
教科書	文化ファッション大系ファッションデザイン画		
参考書	必要に応じて随時紹介		

科目名	ファッションデザイン演習Ⅰ Fashion DesignⅠ	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	中谷 友机子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本授業では、学生がファッションデザインの発想方法を習得し、それに基づきファッションデザインの表現力を養うことを到達目標としている。ファッションデザインを行う上での必要な知識を得ると同時に、学生が色彩学、材料学、造形演習、服飾文化史、美術・デザイン史などで学んだ知識をリンクさせて、アイデアソースを収集しファッションデザインに応用していく方法や、デザインの展開方法を学ぶことを授業目的とする。（※美術展見学や学外セミナー受講のため、授業計画が移動することがある。）		
授業概要	【担当の実務経験：アパレル企業の企画室においてファッションデザインを作成。企画会社設立後、オリジナルブランドのファッションデザイン作成の業務に従事した経験あり。】 本授業では、①②はファッションデザイン表現の基礎となるデザイン画（ハンガーイラスト・ヌードボディ）の基本を習得する。それを踏まえて、③④はシルエットや色彩をいかにファッションデザインに取り入れて表現していくか、デザイン表現と展開を試みる。さらに、⑤⑥⑦⑧として、学外の次シーズン情報セミナーを参考に、ファッションアイテムをデザイン構成をし、コーディネート展開方法の認識と理解を深める。また、⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮において、各回のテーマ性によるファッションデザインを、学生自らの発想力とアイデアソースを収集してアレンジ表現していく。テーマに適應した素材・シルエット・色彩・ディテールなどを詳細に表現し、学生のオリジナルなファッションデザインを表現・作成していく。		
授業計画	① ファッションデザインとは（ハンガーイラスト） ② ファッションデザインの基礎（ヌードボディ） ③ シルエットをデザインする（直線～曲線） ④ 色彩をデザインする（トーン～配色） ⑤ 学外授業（セミナーなど） ⑥ デザイン構成する―(1) ⑦ デザイン構成する―(2) ⑧ デザイン構成する―(3) ⑨ イメージをデザインする（4テストから） ⑩ 美術館見学 ⑪ 民族服をデザインする ⑫ 日本の美をデザインする ⑬ ゴシック・ロココデザインをする ⑭ アームヌーボー・アールデコデザインする ⑮ ファッションデザインを楽しむ ⑯		
予復習等	【予習】 各回のテーマに基づいて、歴史や写真などの資料を調査しておくこと。 【復習】 テーマに基づいてのデザイン作成は、表現力を見直し、完成度を高めること。		
評価方法	受講態度20%、レポート提出課題30%、最終提出デザイン集（デザインファイル）50%		
履修条件	衣料管理士必修。前期「服飾文化史」「美術・デザイン史」、後期「ファッション史概論」の履修が望ましい。美術展見学などの交通費・入場料が必要。		
教科書	プリント配布 ※課題提出指定ファイルは自己負担		
参考書	文化ファッション大系専門講座④『ファッションデザイン画』文化出版局、その他授業で紹介		

科目名	ファッションデザイン演習Ⅱ Fashion DesignⅡ	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	福村 愛美	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	デザインに沿った衣服を表現するための知識・技術を習得することを目的とし、以下の4点を到達目標とする。 (1)テーマに沿ったデザイン表現力と、アイデアソースとなる情報収集能力を身につける。 (2)デザインを衣服として表現するためのパターンメイキング能力を習得する。 (3)デザインイメージに合った素材の選定と扱い方を理解する。 (4)様々なデザインに対応できる知識や技術を身につける。		
授業概要	ファッションデザイン演習Ⅰで習得したファッションデザインの発想技法およびファッション造形演習Ⅰ、Ⅱで習得した衣服構成の基本的な知識・技術をもとに、各自がテーマに基づきデザインからパターンメイキング、縫製までを行い、平面であるデザインイメージを立体である衣服として表現するための知識・技術を課題作品の製作を通じて習得する。テーマによっては、アイテムを指定することがある。		
授業計画	① デザイン(1) テーマ提示 ② デザイン(2) デザインチェック ③ パターンメイキング(1) 採寸、原型展開 ④ パターンメイキング(2) デザインパターン ⑤ パターンメイキング(3) デザインパターン、パターンチェック ⑥ パターンメイキング(4) 仮縫い ⑦ パターンメイキング(5) 試着、補正 ⑧ パターンメイキング(6) パターン修正 ⑨ パターンメイキング(7) 印・縫い代つけ ⑩ 縫製(1) 裁断、芯貼り ⑪ 縫製(2) 表地 ⑫ 縫製(3) 表地 ⑬ 縫製(4) 裏地 ⑭ 縫製(5) 裏地 ⑮ 縫製(6) 仕上げ ⑯ 着装発表、作品提出		
予復習等	【予習】 前の授業で提示された課題に取り組む。 【復習】 授業で行った内容について確認を行い、次の授業に備えて課題を進める。		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・その他提出物70%		
履修条件	製作に必要な材料費(製図用具、生地、副資材等)は受講生の負担とする。		
教科書	文化ファッション大系 改訂版・服飾造形講座①服飾造形の基礎(文化出版局)、配布資料		
参考書	授業内で適時紹介		

科目名	ファッション造形論 Theory of Fashion Making	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	柴田 佐和子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	衣服の設計・生産の過程で必要となる専門知識を習得することを目的とする。 人体構造と衣服の関連、素材の種類と副資材の役割と種類、デザインにあわせた素材の選定方法、衣服の設計・生産システムの仕組み、衣服生産上起こりうる問題点と、素材・機器の関係など、アパレル設計・生産分野について幅広く理解する。		
授業概要	デザインの発想から、パターンメイキング、縫製加工、着装までの衣服の設計・生産の過程の中で必要となる、人体形態とパターンに関する基礎知識、パターンとデザイン、デザインに合わせた素材選択および素材に適した縫製方法(使用機器、技術)についての専門知識を習得する。さらにアパレル生産の基礎知識の習得をとおして、生活者やアパレル生産者に有益な、美しく快適な着心地を与えるアパレルの本質と合理的な衣生活の実現に向けての衣服に関する科学的理解と知識を深める。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 衣服の美しさ、快適な衣生活とアパレル設計 ② 衣服の分類、シルエットと求められる性能 ③ 衣服と人体ー人体の構造、体型、人体計測ー ④ パターン設計ー人体形態と原型ー ⑤ パターン設計ーデザイン展開ー ⑥ 既製服の衣料サイズと工業用ボディ ⑦ プロダクトパターン、縫製仕様書の作成 ⑧ 布地の立体化の技法 ⑨ 布地の立体化と布の力学特性 ⑩ 表地の種類と素材選定ー天然繊維・単繊維素材ー ⑪ 表地の種類と素材選定ー合成繊維・長繊維素材ー ⑫ 表地の種類と素材選定ーニットの特徴と種類ー ⑬ 裏地と芯地の役割と種類、素材選定 ⑭ 縫製技法ー縫い目、縫い合わせの種類と機器ー ⑮ 縫製上の問題点と、素材・機器の関係 ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】教科書、参考書を読み次回の授業内容について予習する。 【復習】授業で行った内容について確認を行う。		
評価方法	出席状況・受講態度30%、小テスト・課題提出70%		
履修条件	衣料管理士必修		
教科書	アパレル設計論・アパレル生産論(日本衣料管理協会)		
参考書	文化ファッション大系 改訂版・服飾造形講座①服飾造形の基礎(文化出版局)		

科目名	ファッション造形演習 I Fashion Making I	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年前期）	科目区分	演習
担当者	福村 愛美	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	スカートの製作を通して、人体形態の特徴を把握するとともに、衣服造形に関する基礎的な知識と技術を習得することを目的とし、以下の4点を到達目標とする。 (1)人体形態の特徴を把握する (2)課題作品の製図および製作工程を理解する (3)素材の選定および扱い方を理解する (4)基礎的なアイテムが製作できる力を身につける		
授業概要	スカートでは、基本的なデザインや構造を理解し、製図方法およびパターン展開を理解した後に、各自の身体にフィットするパターンを作成しする。さらに、デザインに適した素材の選定および扱い方を学ぶとともに、素材の特性に適した縫製技法を製作を通じて習得する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① ガイダンス、基礎縫い、スカート(1) 採寸 ② スカート(2) 製図、展開(1/4サイズ) ③ スカート(3) 製図、展開(実物大)、パターンチェック ④ スカート(4) 表地の裁断、印つけ ⑤ スカート(5) 仮縫い ⑥ スカート(6) 試着補正、パターン修正、 ⑦ スカート(7) 裏地の裁断、印つけ 縫製(ダーツ) ⑧ スカート(8) 縫製(脇縫い、ファスナーつけ) ⑨ スカート(9) 縫製(裾の始末) ⑩ スカート(10) 裏地の縫製 ⑪ スカート(11) 裏地の縫製 ⑫ スカート(12) ベルトの裁断、ベルト芯の縫製 ⑬ スカート(13) 縫製(ベルト付け) ⑭ スカート(14) 仕上げ ⑮ スカート(15) 着装評価 ⑯ 課題作品提出 		
予復習等	【予習】教科書、参考書を読み次回の授業内容について予習する。 【復習】授業で行った内容について確認を行い、次の授業に備えて課題を進める。		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・その他提出物70%		
履修条件	製作に必要な材料費(製図用具、生地、副資材 等)は受講生の負担とする。		
教科書	文化ファッション大系 改訂版・服飾造形講座①服飾造形の基礎(文化出版局)、配布資料		
参考書	文化ファッション大系 改訂版・服飾造形講座②スカート・パンツ(文化出版局)		

科目名	ファッション造形演習Ⅱ Fashion Making Ⅱ	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	福村 愛美	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>ブラウスの製作を通して、人体上半身体型を把握するとともに、衣服造形に関する基礎的な知識と技術の向上を目的とし、以下の4点を到達目標とする。</p> <p>(1)身頃原型におけるダーツ展開を理解する (2)ブラウスの製図および製作工程を理解する (3)素材の選定および扱い方を理解する (4)基礎的なアイテムが製作できる力を身につける</p>		
授業概要	<p>身頃原型を作成し、ブラウスを製作する。基本的なデザインや構造を理解し、身頃原型におけるダーツ展開および製図方法を理解した後、各自の身体にフィットするパターンを作成しする。さらに、デザインに適した素材の選定および扱い方を学び、素材の特性に適した縫製技法を製作を通じて習得する。</p>		
授業計画	<p>① ブラウス(1) 身頃原型の作成、採寸 ② ブラウス(2) 製図(1/4サイズ) ③ ブラウス(3) 製図(実物大)、パターンチェック ④ ブラウス(4) 印・縫い代つけ ⑤ ブラウス(5) 裁断 ⑥ ブラウス(6) 仮縫い ⑦ ブラウス(7) 試着、パターン修正、芯地貼り ⑧ ブラウス(8) 縫製(身頃) ⑨ ウール講座② (マテリアルセンター見学および実習) ⑩ ブラウス(9) 芯地貼り、縫製(衿) ⑪ ブラウス(10) 縫製(袖つけ) ⑫ ブラウス(11) 縫製(袖) ⑬ ブラウス(12) 縫製(袖つけ) ⑭ ブラウス(13) 縫製(ボタンホール、ボタン) ⑮ ブラウス(14) 仕上げ ⑯ 課題作品提出</p>		
予復習等	<p>【予習】教科書、参考書を読み次回の授業内容について予習する。 【復習】授業で行った内容について確認を行い、次の授業に備えて課題を進める。</p>		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・その他提出物70%		
履修条件	製作に必要な材料費(製図用具、生地、副資材等)は受講生の負担とする。		
教科書	文化ファッション大系 改訂版・服飾造形講座①服飾造形の基礎(文化出版局)、配布資料		
参考書	文化ファッション大系 改訂版・服飾造形講座③ブラウス・ワンピース(文化出版局)		

科目名	ファッション造形演習Ⅲ Fashion Making Ⅲ	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	柴田 佐和子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>ジャケットの製作を通して、より高度な衣服造形技術を習得するとともに、様々なデザインに対応した製図能力を身につけることを目的とする。 ジャケットのパターン制作やパターンの展開について理解し、衣服構成のためのより高度な知識と技術を習得する。また、合理的な縫製方法や手順を学ぶことで、縫製技術を習得する。さらには、様々なデザインに対応できる知識や技術を身につける。</p>		
授業概要	<p>ファッション造形演習Ⅰ・Ⅱで習得した基礎的な知識・技術をもとに、ベーシックな裏付きテラードジャケットまたはノーカラージャケットを制作する。ジャケットの基本的な身頃構成と2枚袖の製図方法を理解する。さらに、工業生産に対応できるジャケットのパターンメイキングを理解し、縫い代付きのパターン、裏身頃の展開方法、芯地のパターンの作図方法、裁断、合理的な縫製、アイロン操作までを製作を通じて習得する。</p>		
授業計画	<p>① ジャケット(1) ジャケットの構造、基礎知識 ② ジャケット(2) 原型操作、製図、展開(1/2サイズ)、デザイン決定 ③ ジャケット(3) 原型操作、製図(実物大)、パターンチェック ④ ジャケット(4) 仮縫い ⑤ ジャケット(5) 仮縫い、試着、補正 ⑥ ジャケット(6) パターン修正、印・縫い代つけ ⑦ ジャケット(7) 裏地・芯地・パーツパターン作成、印・縫い代つけ、パターンチェック ⑧ ジャケット(8) 裁断(表地、裏地、芯地) ⑨ ジャケット(9) 芯貼り ⑩ ジャケット(10) 縫製(身頃) ⑪ ジャケット(11) 部分縫い(ポケット) ⑫ ジャケット(12) 縫製(ポケット) ⑬ ジャケット(13) 縫製(袖) ⑭ ジャケット(14) 縫製(衿付け、外回り) ⑮ ジャケット(15) 縫製(ボタンホール、ボタン)、仕上げ ⑯ 着装発表、作品・レポート提出</p>		
予復習等	<p>【予習】教科書、参考書を読み次回の授業内容について予習する。 【復習】授業で行った内容について確認を行い、次の授業に備えて課題を進める。</p>		
評価方法	出席状況・受講態度20%、提出作品・その他提出物80%、		
履修条件	製作に必要な材料費(製図用具、生地、副資材等)は受講生の負担とする。		
教科書	文化ファッション大系 服飾造形講座①服飾造形の基礎(文化出版局)、配布資料		
参考書	文化ファッション大系 改訂版・服飾造形講座④ジャケット・コート(文化出版局)		

科目名	パターンメイキング論 Theory of Pattern Making	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年前期）	科目区分	講義
担当者	福村 愛美	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	デザインを衣服としての確に表現するためのパターンメイキング能力を習得することを目的とし、以下の4点を到達目標とする。 (1)人体形態とパターンの関係を理解する。 (2)代表的なアイテムの製図方法を習得する。 (3)原型の展開方法を理解し、様々なデザインパターンへと応用する力を身につける。 (4)素材に適したゆとり量の設定、デザインを理解する。		
授業概要	衣服の代表的なアイテムの製図方法を習得する。さらに、原型または基本となるパターンから様々なデザインパターンへの展開方法を理解し、デザイン、ハンガーイラストを衣服としての確に表現するためのパターンメイキング能力を身につける。また、素材によってシルエットや必要となるゆとり量が異なることを理解し、より快適で美しい衣服製作をするための知識・技術を習得する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 身頃原型の展開とデザイン ② 身頃原型の展開とデザイン ③ 袖の種類とパターンメイキング ④ 袖の種類とパターンメイキング ⑤ 衿の種類とパターンメイキング ⑥ スカート原型の展開とデザイン ⑦ スカート原型の展開とデザイン ⑧ スカート原型の展開とデザイン ⑨ ワンピースのパターンメイキング ⑩ ワンピースのパターンメイキング ⑪ パンツのパターンメイキング ⑫ ジャケットのパターンメイキング ⑬ ジャケットのパターンメイキング ⑭ スカートのグレーディング ⑮ 身頃のグレーディング ⑯ 試験 		
予復習等	【予習】教科書及び配布資料を読み次回の授業内容について予習する。 【復習】授業で行った内容について確認を行い、次の授業に備えて課題を進める。		
評価方法	出席状況・受講態度30%、課題提出40%、定期試験30%		
履修条件	なし		
教科書	(一財)日本ファッション教育振興協会 パターンメイキング技術検定試験2級ガイドブック、配布資料		
参考書	(一財)日本ファッション教育振興協会 パターンメイキング技術検定試験2級試験問題 解答・解説集【改訂版】		

科目名	ドレーピング Draping	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	柴田 佐和子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	衣服造形のための立体裁断の基礎を習得し、立体裁断の考え方、人体に適合したシルエット、デザイン線、構造線の捉え方を学び、立体である身体と平面であるパターンの関係を理解することを目的とする。 ドレーピングの基礎から基本スローパー・基本ディティールの演習を行い、ドレーピングの基本的な技術を習得するとともに、自身のデザイン画から立体を具現化できるようになるための知識、技術を身につける。		
授業概要	ドレーピングとは、ボディに布を直接あて、デザインやシルエットを作る技術である。衣服は立体である身体に適度にフィットしその動作機能に対応したものでなければならない。本科目では、平面である一枚の布を人台に直接あて形作ることにより、布目の方向、布のドレープ性を正しく読み取る感覚を養う。また、シルエットや量感のバランスを視覚的、感覚的に捉え具体化することでパターンメイキング力の向上をはかる。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 身体構成の把握——面で捉える ② ドレーピングの基礎・トワル準備 ③ ストレートスローパーⅠドレーピング ④ ストレートスローパーⅡトレース・再組立て ⑤ タイツスローパーⅠドレーピング ⑥ タイツスローパーⅡトレース・再組立て ⑦ ダーツの移動とマニピュレーション（ネックダーツ&ギャザーへの展開と組立て） ⑧ 衿Ⅰスタンドカラー ⑨ 衿Ⅱステンカラー ⑩ 袖Ⅰ製図・ドレーピング ⑪ 袖Ⅱトレース・再組立て ⑫ ストレートスカートスローパーⅠドレーピング ⑬ ストレートスカートスローパーⅡトレース・再組立て ⑭ セミフレアスカートスローパーⅠドレーピング ⑮ セミフレアスカートスローパーⅡトレース・再組立て ⑯ まとめ 		
予復習等	【予習】プリント、参考書を読み次回の授業内容について予習する。 【復習】授業で行った内容について確認を行い、次の授業に備えて課題を進める。		
評価方法	出席状況・受講態度20%、提出作品・その他提出物80%、		
履修条件	製作に必要な材料費(用具、生地、副資材等)は受講生の負担とする。		
教科書	配布資料		
参考書	文化ファッション大系 アパレル生産講座③立体裁断基礎編(文化出版局)		

科目名	ドレーピングⅡ(応用) Draping Ⅱ	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修(2年前期)	科目区分	演習
担当者	堀田 悦子	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	ドレーピングⅠで学んだ基礎をもとに、さらに形をとらえるバランス感覚に磨きをかけ、平面構成と立体の構造原理の理解を深めることを目的とする。ドレープの入ったデザインやタイトなシルエット、立体からのデザインを変形させることなどに取り組むことによって、布の扱い方や美しいバランスをとらえる感覚を身に付け、これらがクリエイションの発想につながるようになる。。日本ファッション教育振興協会パターンメイキング技術検定2級及び3級に必要な知識と技術を習得する。		
授業概要	【担当者の実務経験：アパレル企業でデザイナー、パタンナーの業務に従事。日本ファッション教育振興協会パターンメイキング技術検定2級、3級の実技試験の採点経験あり】ファッションは時代の流行でさまざまなに変化するが、着心地の良い美しい服を作るためにドレーピングは、必要な技術の一つである。立体で確認しながら服を作っていくことが、ドレーピングのおもしろさであり、美しいバランスを判断できる感覚を身に付けることができる。Ⅱの授業では、基本シルエットやポイントとなるデザインを加えたもの、また、過去のデザイナーの作品を作る演習を行う。そして平面パターンに置き換えることで特殊な形の確認をすることができる。選択科目だが、ライフスタイルの多様化、流行が変化の中で服作りの原点を学ぶことは重要であるため、積極的に履修することが望ましい。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① トップの切り替えデザイン ② ウエストシェイプのブラウス(1) ③ ウエストシェイプのブラウス(2) ④ ギャザー入りのブラウス(1) ⑤ ギャザー入りのブラウス(2) ⑥ 凸凹ダーツの移動 ⑦ テーラードカラー(1) ⑧ テーラードカラー(2) ⑨ ジャケットの二枚袖 ⑩ マドレーヌ・ピオネのドレス(1) ⑪ マドレーヌ・ピオネのドレス(2) ⑫ マドレーヌ・ピオネのドレス(3) ⑬ ピエール・カルダンのジャケット(1) ⑭ ピエール・カルダンのジャケット(2) ⑮ ピエール・カルダンのジャケット(3) ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】次回に必要な布を地直しておく 【復習】授業内容を確認し、説明した部分まで課題を仕上げておく		
評価方法	出席状況・受講態度20% 提出作品60% 定期試験20%		
履修条件	製図用具、ドレーピング用具は各自の負担とする。欠席した回の演習は各自で授業時間外で行い、次の授業までに仕上げておく。課題は全て提出する。		
教科書	配布資料		
参考書	なし		

科目名	材料管理学 Material Management	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修(2年前期)	科目区分	講義
担当者	太田 幸一	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	生活デザインの分野で幅広く使用されている繊維材料について、その種類、特性、用途などについて習得することを目的とする。繊維/糸/布(織物/編み物)の種類や製造プロセス、性質、用途を基本的に理解し、生活デザインの各分野において繊維材料を適切に選択使用できるようにすることを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公設試で繊維材料に関する中小企業向け指導・相談・依頼試験業務に従事】 授業概要 私達の身の回りの日常生活用品は、さまざまな素材を巧みに加工して利用され、さらに快適な生活ができるように発展が著しい。その素材は繊維、プラスチック、木材、金属など多岐にわたっている。この講義では、アパレル製品を始めインテリア製品にも多用されている繊維製品を中心に、繊維材料の構造、固有性能、製造方法、利用分野などを解説する。また材料見本を実際に手にすることにより、各種糸、織物、編物、加工素材の触感、風合いを身近なものとしてとらえ、生活材料の適切で合理的な利用方法を理解する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 生活材料としての繊維材料/繊維材料の分類 ② 天然高分子材料(1) 植物繊維 ③ 天然高分子材料(2) 動物繊維 ④ 合成高分子材料(1) 再生繊維・半合成繊維 ⑤ 合成高分子材料(2) 合成繊維/無機・金属繊維 ⑥ 繊維集合体(1) 糸 ⑦ 繊維集合体(2) 織物 ⑧ 繊維集合体(3) 編物・レース ⑨ 不織布/副資材 ⑩ 材料の機能性付与と加工 ⑪ 材料の性能評価(1) 機械的性能と評価方法 ⑫ 材料の性能評価(2) 保健衛生的性能と評価方法 ⑬ 材料の性能評価(3) 風合い・その他特性と評価方法 ⑭ 繊維製品の品質表示 ⑮ 生活材料の最新トピックス ⑯ 試験(記述式 持ち込み不可) 		
予復習等	【予習】解説予定の素材や特性について、日常生活での使用形態について確認しておく。 【復習】毎回配付される資料について、講義中解説した重要項目について復習する。 なお、⑩⑪についてはレポートを課す。		
評価方法	出席状況・受講態度20%、期末試験80%で、総合判定する		
履修条件	なし		
教科書	『繊維材料にフォーカスした生活材料学 新版』/ 榎本雅穂、古濱裕樹編著 /アイケイコーポレーション		
参考書	『はじめて学ぶ繊維』 日刊工業新聞 『衣服材料の科学』 建帛社		

科目名	テキスタイル素材演習 Textile: Material	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	太田 幸一	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	被服材料に関する基礎知識を、実験を通じて身につけることを目的とする。被服材料に関する試験の原理と正しい測定方法を理解し、繊維材料の基本となる諸性質を理解し、実際の現場で実施・応用ができるようにする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公設試で繊維材料に関する中小企業向け指導・相談・依頼試験業務に従事】 生活材料学で学んだ内容を基礎にして、身近なテキスタイル素材（織物）の様々な基本的物理性能を、JIS（日本工業規格）に準じて測定する。さらに、その測定値を様々な角度から比較検討して考察し、測定された性能が衣生活の中でどのように生かされ、利用されているかを考える。繊維の種類やその特性、布の種類やその特性を知り、テキスタイル素材の合理的、機能的利用の指針を得るための実験的演習。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 素材測定の手順説明と試料布の準備 ② 繊維の鑑別試験（1）顕微鏡による鑑別 ③ 繊維の鑑別試験（2）燃焼による鑑別 ④ 繊維の鑑別試験（3）溶解による鑑別 ⑤ 繊維の鑑別試験（4）呈色による鑑別 ⑥ 糸の特性の評価 番手表示と合糸数・撚り方向 ⑦ 布の構成因子の測定 糸密度測定・組織判別 ⑧ 中間レポートの作成 ⑨ 布の物理特性の測定（1）引張強度の測定 ⑩ 布の物理特性の測定（2）引裂強度の測定 ⑪ 布の物理特性の測定（3）破裂強度の測定 ⑫ 布の風合い性能の測定（1）剛軟度の測定 ⑬ 布の風合い性能の測定（2）防しわ性・プリーツ性の測定 ⑭ 布の保健衛生的性能（1）吸水性の測定 ⑮ 布の保健衛生的性能（2）通気性の測定 ⑯ 総合レポートの作成 		
予復習等	【予習】実験手順について事前に確認をし、円滑な実験操作を行えるようにしておく 【復習】各回の実験結果について実験レポートを作成する。		
評価方法	出席状況・授業態度を40%、各実験項目についてのレポート内容を60%の割合で総合評価。		
履修条件	生活材料学の内容を十分理解していることが望まれる		
教科書	テキスタイル素材演習の実験手順書を配布し使用する		
参考書	『繊維材料にフォーカスした生活材料学 新版』／榎本雅穂、古濱裕樹編著／アイケイコーポレーション		

科目名	テキスタイル染色演習 Textile: Dyeing	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年後期）	科目区分	演習
担当者	太田 幸一	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	染色や洗濯に関する基礎知識を、実験を通じて身につけることを目的とする。染色・洗濯に関する試験の原理と正しい測定方法を理解し、繊維材料の基本となる諸性質を理解し、実際の現場で実施・応用ができるようにする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公設試で繊維材料に関する中小企業向け指導・相談・依頼試験業務に従事】 我々の身近な繊維製品は、さまざまな染色加工技術により製造されている。また、日常行っている衣服の管理にも基本となる理論や適切な技術が応用されている。材料管理学ではこれらの基礎となる理論や技術を講義してきたが、本演習では、材料管理学の講義内容に基づいて、アパレル素材の染色・加工特性、堅牢度試験方法や界面活性剤の性質、洗剤の洗浄力などの演習を行う。この演習を通して、アパレル製品に必要とされる性能や被服管理に対する実践性の伴った知識として理解を深める。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 概要と実験の手順説明 ② 染色実験（1）細孔径と染料分子径との関係①（直接染料・常温染色） ③ 染色実験（2）細孔径と染料分子径との関係②（分散染料・高温高压染色） ④ 染色実験（3）結合の種類とその強さ①（酸性染料・イオン結合） ⑤ 染色実験（4）結合の種類とその強さ②（反応染料・共有結合） ⑥ 染色実験（5）助剤の効果とアルカリ緩衝作用 ⑦ 染色堅ろう度試験（1）：耐光・汗堅ろう度 ⑧ 染色堅ろう度試験（2）：洗濯・摩擦堅ろう度 ⑨ 界面活性剤の性質（1）：クラフト点と曇天 ⑩ 界面活性剤の性質（2）：可溶化力と乳化力 ⑪ 石鹼の作成と性質 ⑫ 石鹼と洗剤の洗浄性（1）：アルカリ剤の効果 ⑬ 石鹼と洗剤の洗浄性（2）：水軟化剤の効果 ⑭ 市販洗剤の洗浄性と添加剤の効果・洗濯機械力の効果 ⑮ しみ抜き・漂白 ⑯ 試験総合レポートの作成 		
予復習等	【予習】実験手順について事前に確認をし、円滑な実験操作を行えるようにしておく 【復習】各実験内容についてレポートを作成する		
評価方法	出席状況・授業態度を40%、各実験項目についてのレポート内容を60%の割合で総合評価。		
履修条件	材料管理学の内容を十分理解していることが望まれる		
教科書	テキスタイル染色演習の実験手順書を配布し使用する		
参考書	『繊維材料にフォーカスした生活材料学 新版』／榎本雅穂、古濱裕樹編著／アイケイコーポレーション		

科目名	ファッションビジネス論 Theory of Fashion Business	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年前期）	科目区分	講義
担当者	中谷 友机子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	ファッションビジネスは、消費者ライフスタイルのニーズやウォンツを素早く見極めて、魅力的・創造的・機能的・合理的な要素を付加して、さらに、魅力ある商品を製作し、消費者に提供する最先端のビジネスである。つまり、ファッション生活を楽しむ消費者のためのビジネスである。現在ファッションは「衣・食・住」などの広範囲に定義づけられているが、本授業では、学生が生活文化提案型産業の主流であるアパレルファッションビジネスを中心に基礎知識を習得することを目的としている。学生がファッションビジネスをより深く認識し、ファッション産業で携わる優れた人材へと発展することを到達目標としている。		
授業概要	【担当者の実務経験：アパレル企業の業務において、ファッションビジネスに携わり、企画会社設立後、ファッションビジネスの中核として従事した経験あり。】ファッションビジネスは、消費者ライフスタイルの中からニーズやウォンツを分析・調査し、その先を予測・推測をし、素早く適応した商品を製作して、消費者に提案するビジネスである。本授業では、①②③はファッションビジネスの特性や消費者の生活と消費の関わりなどを認識する。④⑤⑥⑦⑧では、ファッション産業の特性と構造について、⑨⑩⑪では、商品提案に関わる重要な分析方法と商品計画の理解を深める。⑫⑬⑭⑮では、ショップにおける商品開発やプロモーション（販売促進）などの基礎知識を習得する。本授業は『ファッションビジネス能力検定』の取得対策授業であり、積極的に検定を取得すること。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① ファッションビジネスについて ② ファッションビジネスの特性 ③ ファッション生活と消費 ④ ファッション産業構造－(1) ⑤ ファッション産業構造－(2) ⑥ アパレル小売産業 ⑦ アパレル産業 ⑧ テキスタイル産業 ⑨ ビジネス知識と計数管理 ⑩ ファッションマーケティング ⑪ ファッションマーチャンダイジング ⑫ ファッション商品開発 ⑬ ファッション流通とプロモーション ⑭ ファッション商品知識とサイズ知識 ⑮ ファッション産業の職種と業務内容 ⑯ 		
予復習等	【予習】 予め教科書を予習しておくこと。質問があれば授業中に聞くこと。 【復習】 検定対策として、教科書以外問題集まで復習しておくこと。		
評価方法	受講態度20%、小テスト30%（検定試験対策のため時期は検定試験スケジュールに合わせる）、レポート50%		
履修条件	衣料管理士必修		
教科書	『ファッションビジネス2級 新版』日本ファッション教育振興協会、その他プリント配布		
参考書	文化ファッション大系『ファッションビジネス』、日本衣料管理協会『ファッションビジネスの世界』、ファッションビジネス能力検定試験2級問題解答・解説集改訂版、等		

科目名	ファッションマーケティング Fashion Marketing	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	中谷 友机子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	消費者のニーズ（欲求）を徹底的に分析し、消費者（需要側）が共感できる魅力的な商品をファッション企業（供給側）はいかに提供できるか。ファッション業界ではマーケティングは重要な活動であり、現在、さらに強化している。本授業では、学生が市場調査や定点観測・ターゲットのマーケット動向の分析・次シーズントレンド情報分析など、マーケティングのプロセスを習得することを目的とする。さらに、学生がブランド戦略へ発展させる能力を養うことを到達目標とする。基本アパレルアイテム用語（小テストを実施）を理解し、学生各自のマーケティングマップを作成する。		
授業概要	【担当者の実務経験：アパレル企業の企画室でファッションマーケティング業務に従事し、さらに、企画会社を設立後もファッションマーケティング業務に従事した経験あり。】ファッション産業が多様化する現在において、ファッション企業（供給側）は消費者（需要側）に対して、より明確な商品戦略が重要になっている。本授業では、①②③は、マーケティングとは何か。重要性とアイテムの基礎知識の理解を深める。④⑤は雑誌分析からイメージタイプ、感性やマインドエイジ（年齢ターゲット）などの分析方法を習得する。⑥⑦⑧⑨⑩⑪は、学外次シーズントレンドセミナーの聴講から、次シーズントレンド分析、競合店調査などを行い、よりマーケティング分析の理解を深める。これらを踏まえて、次シーズンのブランド企画を予測し、学生各自のマーケティングマップを作成する。（※学外セミナーの日程により授業計画が移動する可能性がある。）		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① ファッションマーケティングの重要性 ② アイテム知識 ③ シーズンサイクル（ワードローブチェックリスト） ④ マーケット動向 雑誌ポジショニング分析 ⑤ ファッションタイプ・マインドエイジ・感性分析 ⑥ 学外セミナー ⑦ 次シーズントレンド情報分析・感性（グループ） ⑧ 次シーズントレンド情報分析・カラー・素材 ⑨ 次シーズントレンド情報分析・シルエット・まとめ ⑩ ⑨・⑩・⑪を踏まえて、次シーズンブランド企画予測 ⑪ コンセプト・ターゲット・企画構成 ⑫ アイテム企画・コーディネート・プロモーション ⑬ 競合店調査（1） ⑭ 競合店調査（2） ⑮ プレゼンテーション ⑯ 		
予復習等	【予習】 マーケティング分析で、新聞・雑誌など最新の情報は自主的に調査しておくこと。 【復習】 マーケティングマップの進行を遅れないよう、常に理解を深め作成しておくこと。		
評価方法	受講態度20%、小テストとレポート30%、提出課題（企画書ファイル）50%		
履修条件	衣料管理士必修。前期「ファッションビジネス論」を履修していることが望ましい。		
教科書	プリント配布、各自興味ある雑誌を購入し用意のこと。※課題提出指定ファイルは自己負担		
参考書	文化ファッション大系 流通①『ファッションビジネス流通編基礎』文化出版局		

科目名	アパレルマーチャндаイジング Apparel Merchandising	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	中谷 友机子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	ファッションにおける情報収集や分析（マーケティング）から具体的な商品企画（マーチャндаイジング）、さらに、販売促進（プロモーション）など、一貫とした商品化プロセスを、学生が各自の演習をとおして理解し、マップに表現していくことを目的とする。また、商品企画における重要なコンセプト（概念）を把握し、明確なターゲットによる商品企画提案、アイテム（品目）・カラー・スタイル・コーディネートなどの構成、価格設定、さらに、ショップにおける販売計画までを含めたブランド戦略を、学生が習得する到達目標である。（※学外セミナーの日程により授業計画が移動する場合がある。）		
授業概要	【担当者の実務経験：アパレル企業のブランド・マーチャндаイジングを担当。企画会社設立後、オリジナルブランドを立ち上げる。マーチャндаイジングの実績と経験あり。】ファッションマーチャндаイジングは、消費者（需要側）に適正な数量（商品ロット）と価格で、適切な場所と時期において、消費者のニーズに基づいた満足感のある商品を供給する企業活動である。本授業では、学生が各自オリジナルなマイブランドの商品計画を構成し、企画からショップの販売計画まで一貫とした商品開発マップを作成する。①②③④では、ブランドの基本となる概念を設定し、⑥⑦⑧では、トレンド情報分析から次シーズン商品計画を決定、さらに、⑨⑩⑪⑫⑬⑭では、月別にストーリーテーマや細分化構成を計画していく。マーチャндаイジングのプロセスを理解し、学生自らの発想でオリジナルなブランド構成マップを作成する。最終⑮でプレゼンテーションを行う。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① ファッション（衣服・雑貨など）マーチャндаイジングと情報収集 ② トレンド分析と立案 ③ 商品コンセプトとターゲット ④ 学外セミナー（トレンドセミナー） ⑤ 価格設定 ⑥ シーズンコンセプト ⑦ コーディネート企画 ⑧ セールスプロモーション ⑨ 月別ストーリーテーマ企画構成 ⑩ 月別企画細分化構成 ⑪ 月別企画細分化アイテム構成 ⑫ 原価計算 ⑬ 販売計画 ⑭ 月別売り場計画 ⑮ プレゼンテーション ⑯ 		
予復習等	【予習】マイブランド作成において、新聞・雑誌・情報などを調査し資料を用意すること。 【復習】マイブランド作成では、常に情報の変化などを見直し理解を深めて作成すること。		
評価方法	受講態度20%、提出課題(オリジナルブランドマップ作成)50%、独自性と感性度と意欲30%		
履修条件	衣料管理士必修。一年後期「ファッションマーケティング」を履修しているのが望ましい。		
教科書	プロセスのプリント配布、流行情報誌やコレクションなどの雑誌（MAP用資料）※課題提出指定ファイルは自己負担		
参考書	文化ファッション大系『服飾デザイン』文化出版局、菅原正博『アパレル・マーチャндаイジング』ファッション教育社		

科目名	ファッション販売論 Theory of Fashion Retailing	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年後期）	科目区分	講義
担当者	中谷 友机子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	ファッション産業の発展とともに、ファッション販売の業態や職種も大きく進化していった。現在、個性化や多様化するファッションビジネスにおいて、ファッション販売は、高度な知識や技術を必要とされる、評価の高い専門職である。つまり、プロフェッショナルな職種として重要な役割を果たしている。学生がファッション販売の専門的な基礎知識・技術・役割などを修得することを授業目的とし、さらに、販売促進のプロセスや店舗運営に関する計数など、必要なスキルを認識することを到達目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：アパレル企業でデザイン製作に携わり、店頭では販売指導を行う。さらに、企画会社設立後、オリジナルブランドの販売指導に従事した経験あり。】ファッション産業において、販売技術はより高度化を求められている。本授業では、ファッション販売の基礎知識から本格的な販売技術において能力を高め習得していく。主に講義中心であるが、プロフェッショナルな販売職に一部プロモーション立案の演習やロール・プレイングも取り入れ、認識を深めていく。本授業の①②③④では、小売業の組織や経営戦略などの知識を習得する。⑤⑥⑦⑧では、ショップ店舗のVMDや販売スタッフの仕組みと役割について理解を深める。さらに、授業後半の⑩⑪⑫⑬⑭⑮では、店舗運営に関する計数知識、販売の業務などについて、実際のプロモーション立案やロール・プレイングなどを実施しながら習得する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① ファッション販売とは ② ファッション小売業の変遷 ③ ファッション小売業の組織と職務 ④ ファッション小売業の経営戦略 ⑤ リテールマーケティングとマーチャндаイジング ⑥ VMD・VP・PP・IP ゾーニング ⑦ ファッション販売の仕組み ⑧ 販売スタッフの役割 ⑨ 課題（1）各自選択した会社の経営研究レポート発表 ⑩ 店舗運営に関する計数 ⑪ 販売業務について ⑫ ロール・プレイング（1） ⑬ ロール・プレイング（2） ⑭ プロモーション立案 ⑮ プレゼンテーションと小売業の課題と展望 ⑯ 		
予復習等	【予習】ファッションビジネス系の新聞・雑誌などの情報を調査しておく。 【復習】プロモーション立案やロール・プレイングなどは常に練習しておくこと。		
評価方法	授業態度20%、経営研究レポートとプレゼンテーション60%、ロール・プレイング能力20%		
履修条件	「ファッションマーケティング」「アパレルマーチャндаイジング」を履修していることが望ましい。		
教科書	日本衣料管理協会『ファッション販売論』		
参考書	日本ファッション教育振興協会『ファッション販売II』、本山光子『FASHION STYLE PLANNING』ファッション教育社		

科目名	服飾文化史 History of Fashion	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年前期）	科目区分	講義
担当者	柴田 佐和子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	ファッションの歴史を把握し、新しいデザイン発想を生み出すための知識を習得することを目的とする。 西洋服飾を中心とした衣服の歴史を知り、今日のファッションが形成されるまでの変遷を把握し、過去の服飾文化・デザインに関する知識を習得する。		
授業概要	古代から現代までの、西洋服飾文化の衣服の歴史を時代ごとに講義する。時代ごとの衣服の特徴だけでなくその時代の生活様式や社会的背景も知ることで、それらが衣服に与えた影響を知り、衣服がどのようにして変遷し、今日のファッションが形成されたのかを把握する。さらに、過去の服飾文化・デザインを知ることで、新しい創造やデザイン発想を生み出すための知識を深める。		
授業計画	① 服飾の起源・服飾の基本形 ② 古代：オリエント、ギリシャ、ローマ ③ 中世：ビザンチン～ロマネスク、ゴシック ④ 近世：ルネッサンス ⑤ 近世：バロック ⑥ 近世：ロココ ⑦ 近世：エンパイア、ロマンチック、クリノリン ⑧ 19世紀末：パッサル、アールヌーボー ⑨ 20年代：アールデコ、ジャポニズム、ギャルソンヌ ⑩ 30～40年代：スリム&ロング、メディアの発達 ⑪ 50年代：ニュールック～オートクチュールの興隆 ⑫ 60年代：オートクチュールからプレタポルテ ⑬ 70年代：若者文化とストリートファッション ⑭ 80年代：女性の社会進出とパワースーチング ⑮ 90年代：グランジ、ミニマリズム～グローバル化 ⑯ 定期試験		
予復習等	【予習】教科書、参考書を読み次回の授業内容について予習する。 【復習】授業で行った内容について確認を行う。		
評価方法	出席状況・受講態度20%、小テスト・課題提出20%、期末試験60%		
履修条件	なし		
教科書	文化ファッション大系 服飾関連専門講座⑩改訂版・西洋服装史(文化出版局)、配布資料		
参考書	服飾文化史(美術出版局)		

科目名	ファッション史概論 Introduction to History of Fashion Design	単位数	2
		必選区分	FD必修/ID・VD選択
開講学科	生活デザイン学科FD専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	中村 圭美	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	西洋服飾史のみならず、芸術、デザイン、身体、建築といった切り口から、ファッションと私たちの関わりについて広く考えることを目的とし、以下の3点を到達目標とする。 （1）西洋服飾史と、関連する社会、文化、歴史についての基礎的知識を習得する。 （2）身体、芸術、文化、社会と私たちのあり方の基礎的知識を習得する。 （3）ファッション、デザイン、建築の資料としてデザインの発想を生み出すための知識を習得する。		
授業概要	【担当者の実務経験：神戸ファッション美術館にて学芸員として勤務】 「ファッション」を、単に衣服や化粧といった行為のみで語るのではなく、もっと広い意味を持つものとして捉え、衣服が着用された時代の歴史的背景やその当時の流行や衣服のつくりなども含めて、文化的、社会的、政治的な側面にも着目し、ファッションと私たちの関わりについて考察していく。絵画、写真、雑誌、映像、そして、神戸ファッション美術館が所蔵する、18世紀から現代に至るまでのファッションに関する豊富な作品や資料などを使用して、講義をすすめる。また、「ファッション」にまつわる基礎的な知識を、服飾史、身体論、アート、建築などを通して紹介する。		
授業計画	① ガイダンス ② 服飾史概観1—18世紀ロココまで ③ 服飾史概観2—エンパイアからロマンチックスタイル ④ 服飾史概観3—クリノリンからパスルそしてジャポニスム ⑤ 服飾史概観4—アール・ヌーヴォー、アール・デコ ⑥ 服飾史概観5—オートクチュール黄金期 ⑦ 服飾史概観6—現代 ⑧ ファッションと身体 ⑨ 身体・建築・美術館 ⑩ 世界のファッション美術館とファッションに関わる展覧会 ⑪ デザインとは何か ⑫ 持続可能性社会とファッション ⑬ 現代アートとファッション ⑭ 社会とファッション1（ファッションとジェンダー） ⑮ 社会とファッション2（ファッションとネットワーク） ⑯ まとめ		
予復習等	【予習】教科書、参考書、映像資料など授業内容に該当するページを読んでおくこと。 【復習】授業でおこなった内容について確認を行う。		
評価方法	出席状況・受講態度50%、レポート50%		
履修条件	なし		
教科書	増補新版 カラー版 世界服飾史（美術出版社）		
参考書	授業中に適宜紹介する。		

科目名	消費科学 Consumption Science	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科FD専修（2年後期）	科目区分	講義
担当者	太田 幸一	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	繊維製品の生産から消費に至る分野で活躍するために、繊維製品の品質管理、消費者行動、生産／流通に関する知識を習得することを目的とする。 繊維製品について、（1）消費者が望む品質（2）消費者行動（3）生産・流通・消費の基礎知識について習得する。また、消費者問題の重要性についても習得する。		
授業概要	【担当者の実務経験：公設試で消費者問題に関する中小企業向け指導・相談・依頼試験業務に従事】 消費科学は、日常生活に関するモノとサービスの生産、流通、消費について、その実態を明らかにするとともに、これらを生活の豊かさに結びつけることを考える科学である。身の回りにあふれる様々な日常生活製品の品質やその管理に関することや、消費者行動について詳しく知ることは、モノを生産する立場からも、消費する立場からも大変重要なことである。この講義では日常生活の中で特に繊維製品の消費科学について、消費者保護の観点から解説する		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 消費科学の定義 ② 繊維製品の品質、品質設計と品質管理 ③ 品質の評価と品質保証 ④ 品質表示と安全性 ⑤ 消費者苦情とその原因 ⑥ 消費者苦情の具体的事例 ⑦ 消費者苦情の活用 ⑧ 消費者行動の特徴と要因 ⑨ 消費者調査の種類 ⑩ 消費者調査の分析と具体的事例 ⑪ 繊維製品の生産 ⑫ 繊維製品の流通 ⑬ 繊維製品の消費 ⑭ 地球環境と繊維製品 ⑮ 消費者問題の最新動向 ⑯ 試験（記述式 持ち込み不可） 		
予復習等	【予習】解説予定の内容について、日常生活との関連について確認しておく 【復習】毎回配付される資料について、講義中解説した重要項目について復習する。		
評価方法	出席状況・受講態度20％、期末試験80％で、総合判定する		
履修条件	なし		
教科書	『衣生活のための消費科学』／日本衣料管理協会		
参考書	『消費生活論』／日本衣料管理協会、『ファッション商品論』／日本衣料管理協会		

科目名	建築・インテリア基礎製図 Architecture/Interior Drawing	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年前期）	科目区分	演習
担当者	加藤 祥子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	建築分野では、自ら設計した平面や空間イメージを他者に伝えるため、平面図形や立体図形を正確に図示できることが重要である。本演習では、建築・インテリア設計演習Ⅰ、ⅡおよびⅢを履修する上で必要な製図法の基本知識を理解し、図面模写および模型制作等を通じてその技術を修得することを目的とする。		
授業概要	本科目では、製図法の基礎を学ぶための図面模写と、建築の立体表現としての模型制作を演習する。製図法では、図面の規格や使用する用具を解説し、製図に取り組む。図面で用いられる文字を練習し、今後の図面に活かす。各図では数種の「線」を使い分けて製図するため、線の種類に対する知識を習得するとともに、描き分けられるよう演習する。その上で、建築物の平面図、立面図、断面図および矩計図に関する講義と演習を行い、図面に対する理解を深める。さらに模型制作を行い、模型写真によるプレゼンテーションも演習する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 製図の基本、文字の練習 ② 線の練習 ③ 木造建築の図面模写（1）平面図（1） ④ 木造建築の図面模写（2）平面図（2） ⑤ 木造建築の図面模写（3）立面図・断面図（1） ⑥ 木造建築の図面模写（4）立面図・断面図（2） ⑦ 木造建築の図面模写（5）矩計図（1） ⑧ 木造建築の図面模写（6）矩計図（2） ⑨ 鉄筋コンクリート造建築の図面模写（1） ⑩ 鉄筋コンクリート造建築の図面模写（2） ⑪ 鉄筋コンクリート造建築の図面模写（3） ⑫ 鉄筋コンクリート造建築の模型制作（1） ⑬ 鉄筋コンクリート造建築の模型制作（2） ⑭ 鉄筋コンクリート造建築の模型制作（3） ⑮ RC造建築の模型制作（4）模型写真撮影とプレゼンテーション図面の仕上げ ⑯ 作品提出 		
予復習等	【予習】次の授業で取り上げる図法について、教科書で予習する。 【復習】提出締切までに完成するよう、授業外での仕上げ作業を計画的に行う。		
評価方法	出席状況・授業態度20％、提出課題80％		
履修条件	制作に必要な製図用具・材料費等は各自で負担 【専修間単位互換科目】他専修の受講者は設備の都合上、人数制限あり（要相談）		
教科書	学芸出版社「建築デザイン製図」 松本正富編著		
参考書	彰国社「イラストでわかる建築模型のつくり方」 大脇 賢次著		

科目名	住生活論 Theory of Living Environment	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	講義
担当者	白井 直之	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>本講義では、人間にとって最も根源的で身近である住空間を主題とする。建築設計において基本となる、人のふるまいと空間の関係性を学ぶことにより、リアリティのある住空間のイメージを膨らませ、実際の設計へと反映する能力を養うことを目的とする。</p> <p>また、住空間には人や環境の違いがもたらす住まい方の多様性が現れる。国内外の事例を通して地域固有の住まいの歴史や成り立ちを知り、優れた事例に対する自らの考えを発表することにより、受講者それぞれが住空間に対する独自の価値観を見出すことを到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：住宅や公共施設の設計及び監理の実務経験がある教員が担当する】</p> <p>生活の拠点となる住まいは、様々な気候、文化、あるいは社会的背景の上に成立する。建築家はそれを深く理解した上で、豊かな空間を作り上げる。</p> <p>本講義では、住生活の背景にある事柄と住まいとの関わりについて学ぶ。ひとりの建築家を取り上げ、各回のテーマに即して、住生活をどのように捉えて建築を設計してきたのかを考察し発表する。それらを通して、住まいに対する確かな思想を持った豊かな住空間を実現するための実践的な考え方を身につける。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 多様性 ② 生活とデザイン ③ 住まいの歴史（日本） ④ 住まいの歴史（西洋） ⑤ 建築家の実践（土地の秩序） ⑥ 建築家の実践（プランニング） ⑦ 建築家の実践（断面の作り方） ⑧ 建築家の実践（開口部のあり方） ⑨ 建築家の実践（部屋のあり方） ⑩ 住まいの変遷 ⑪ 住まいとまち ⑫ 住まいとライフスタイル ⑬ 建築家の実践（部位の持つ役割） ⑭ 建築家の実践（ディテール） ⑮ 建築家の実践（家具の考え方） ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】毎回のテーマについて、教科書の該当する章を読み、授業に臨むこと。</p> <p>【復習】配布資料を読み、疑問点を整理すること。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度15%、発表15%、定期試験70%		
履修条件	学修規程による。		
教科書	『宮脇檀の住宅設計テキスト』／著：宮脇檀建築研究室／出版：丸善出版		
参考書	なし。		

科目名	建築法規 Building Law	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	講義
担当者	下平 佳史	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>学生が建築基準法及び関連する法令について知り、また理解して、建築物をデザイン・設計することができるようになることを目的とする。</p> <p>建築基準法で定められている基準、規則等について学ぶことによって、建築基準法の果たす役割を理解し、安全で住みよいまちづくりのために、建築物がどうあるべきかを考えながら、より実践的なデザイン・設計ができるようになることを到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：市役所で建築確認申請に関する業務の経験あり。】</p> <p>建築基準法は、建築物の敷地、構造、設備及び用途に関する最低の基準を定めて、国民の生命、健康及び財産の保護を図り、もって公共の福祉の増進に資することを目的としている。本講義では、建築物をデザイン・設計するうえで必要となる建築基準法及び建築基準関係法令について学ぶ。</p> <p>授業計画①②では、法令の体系や条文の読み方のルールについて講義する。③～⑭にて、建築基準法等における建築物の基準、総則等について、理解・習得しやすいよう、図や建築物の実例写真を使用しながら視覚的に解説し、⑮で、より理解を深めるために小テスト形式の総復習を行う。なお、③～⑭の順序については変更する場合がある。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 法令の体系、建築基準法の歴史 ② 法令集の読み方、建築基準法の改正 ③ 総則（1）用語の定義 ④ 総則（2）面積・高さの算定、確認申請などの手続き ⑤ 単体規定（1）構造と規模、防火区画、特殊建築物 ⑥ 単体規定（2）居室の採光・換気、階段 ⑦ 単体規定（3）廊下、避難階段、出入り口 ⑧ 単体規定（4）排煙設備、非常用照明装置、内装制限 ⑨ 単体規定（5）構造強度 ⑩ 集団規定（1）道路、用途制限 ⑪ 集団規定（2）建ぺい率、容積率 ⑫ 集団規定（3）高さ制限 ⑬ 集団規定（4）防火地域、雑則 ⑭ その他の建築法規 建築士法、バリアフリー法 ⑮ 演習問題 ⑯ 定期試験（教科書、ノート、配布資料、電卓 持込み可） 		
予復習等	<p>【予習】教科書の該当ページを読んでおくこと。</p> <p>【復習】授業中に習得・理解できなかったところを配布資料等で復習すること。</p>		
評価方法	出席状況及び授業態度：30%、定期試験：70%		
履修条件	なし		
教科書	『わかりやすい建築法規の知識（改定3版）』／井上国博ほか／（株）オーム社		
参考書	『基本建築関係法令集 令和2年版』／発行（株）井上書院		

科目名	一般構造 Architectural Structure	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	服部 宏己	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本講義は、建築物の骨組みとなる建築構造に関する基礎的な知識を施工等を含めた幅広い見地から理解することを目的とする。建築構造は、木構造、鉄筋コンクリート構造、鉄骨構造に大別され、各々を比較することによって、相対的な利点および欠点を把握し、実際の建物において用途や機能的な面からどの構造とすると良いかを判断できるようになることを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：総合建設業において建築物の構造設計・監理業務に従事した】 建築物の全般を知るには、その骨組みや仕上げの構造を理解することが重要であり、また、建築材料の特性を知ることによって、より深く理解することが可能となる。本講義では、建築材料の特性に加えその施工法も組入れることにより、建築物に関するより幅広い知識を習得する。なお、構造分野で用いられる独特な用語・名称は、理解し易いよう極力図を用いて講義を行うとともに、実務経験から得た留意すべき点を講義の中で適宜解説する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 建築物と地盤・基礎構造 ② 木構造 ③ 鉄筋コンクリート構造（1） ④ 鉄筋コンクリート構造（2） ⑤ 実地見学 ⑥ 壁式鉄筋コンクリート構造 ⑦ 鉄骨構造（1） ⑧ 鉄骨構造（2） ⑨ 鉄骨鉄筋コンクリート構造 ⑩ 組積造・補強コンクリートブロック造 ⑪ 屋根 ⑫ 階段・天井 ⑬ 壁体仕上 ⑭ 床仕上 ⑮ 開口部・建具 ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】教科書の該当するページを図・表を中心にあらかじめ見ておくこと。 【復習】板書した内容で専門用語などは図・表と一緒に覚えること。		
評価方法	出席状況・授業態度20%、定期試験80%		
履修条件	なし		
教科書	共立出版株式会社 江上外人・林静雄著 「分り易く図で学ぶ建築一般構造 第2版」		
参考書	丸善出版 日本建築学会編 「構造用教材 改訂第3版」		

科目名	構造力学 Structural Mechanics	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	服部 宏己	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本講義は、建築構造物の安全性を確保するための基本となる構造力学について、その基礎知識を習得することを目的とする。静定構造物においては、支点反力、部材に生じる断面力（軸力、せん断力、曲げモーメント）および静定トラスの軸力を計算できるようになることを目標とする。また、2年生後期に学ぶ構造計画で扱う構造設計に繋がるよう理解することを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：総合建設業において建築物の構造設計・監理業務に従事した】 建築構造物の安全性は構造設計により確認されるが、構造力学は、その数値的根拠のベースとなり建築分野において非常に重要な学問である。本講義では、建築構造の概念、実務で扱われる構造設計の概要を理解し、次いで、構造力学の考え方の基礎を学ぶ。なお、本講義においては、極力分かりやすくするため、概念的な図を多用し、構造力学の本質的な意味の理解を深めることを念頭に置く。実務経験から得た留意すべき点を講義の中で適宜解説する。		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ① 建築構造とは ② 構造設計法の概要 ③ 力とモーメント ④ 力の合成と分解 ⑤ 力のつりあいと力のつりあい式 ⑥ 静定構造物 ⑦ 支点反力 ⑧ 断面力の算定（単純梁） ⑨ 断面力の算定（門型ラーメン） ⑩ 静定トラス構造物（節点つり合い法） ⑪ 静定トラス構造物（リッターの切断法） ⑫ 断面の応力度および断面の性質 ⑬ 不静定構造の基礎 ⑭ たわみ角法（不静定） ⑮ 固定モーメント法（不静定） ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】教科書の図・表に書かれている概念・定義をあらかじめ見ておくこと。 【復習】講義で扱った例題を自身で解けるようにしておくこと。		
評価方法	出席状況・授業態度20%、定期試験80%		
履修条件	なし		
教科書	市ヶ谷出版社 元結正次郎・大塚貴弘著 「初学者の建築講座 建築構造力学（新版）」		
参考書	なし		

科目名	施工と生産システム演習 Construction and Product Process	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	鈴木 克成	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>学生が建築物の生産システムのしくみとそれを取り巻く社会とのかかわりを知ると共に、建築物の着工から完成に至るまでの具体的な施工技術を習得することを目的とする。技術面のみならず、建築施工の目的と役割およびその社会的責任や安全性をはじめ、関係法令である建築基準法や労働安全衛生法を理解するほか、建築物生産のありかたやものづくりの大切さを学び、習得した生産システムについての知識を、設計やデザインに反映、活用できるようになることを到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：公共建築物の設計、施工監理に現役で従事している講師が担当】 座学においては、実際の施工技術詳細のほか、建築生産の概論として、建設業をとりまく現状の問題点や将来性、施工業者を決定する契約の流れ、工程計画の作成手法など、施工着手前に留意すべき内容についても解説する。なお講義では教科書のほか、パワーポイントや配布資料を使用する。 現場研修は、躯体や仕上げの工事現場、完成後の建築物にて行う。実際の施工を自身の眼で見て学ぶ研修である。その際、工事の設計、監理、施工の担当者から直接、事業説明や採用技術についての解説を聞くことにより、座学で学んだ知識を深め、その定着を図る。なお、現場研修の回数や時期は、研修現場の工事進捗状況により変更される場合がある。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① オリエンテーション ② 建築生産概論、施工者の決定と請負契約 ③ 施工計画と施工管理 ④ 仮設と機械・地下工事 ⑤ 躯体工事（1）（鉄筋工事・型枠工事） ⑥ 躯体工事（2）（コンクリート工事） ⑦ 現場研修（躯体工事） ⑧ 躯体工事（3）（鉄骨工事） ⑨ 仕上工事（1）（CB工事・ALC工事・防水工事・石工事・タイル工事） ⑩ 仕上工事（2）（木工事・屋根工事・左官工事・カーテンウォール工事・建具工事） ⑪ 現場研修（仕上工事） ⑫ 仕上工事（3）（ガラス工事・塗装工事・内装工事） ⑬ 改修工事・解体工事 ⑭ 現場研修（完成後） ⑮ 安全と環境問題・積算と見積り ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】各回のテーマについて教科書を読んでおくこと。 【復習】配布資料を読み、疑問に感じたことを調べ、理解を深めること。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度30%、レポート・小テスト10%、定期試験60%		
履修条件	学修規程による。		
教科書	『建築生産』／編：井畑耕三／出版：オーム社		
参考書	なし		

科目名	建築環境学 Theory of Architectural Environment	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	加藤 祥子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>建築環境学の目的は、望ましい室内環境を形成するための物理的・生理的・心理的な知見を整理・統合し、建築計画に役立てることである。最近では、建築が都市や地球環境に及ぼす影響が目立っており、ヒートアイランド現象や地球温暖化の対策としての建築のあり方にも大きな関心が持たれている。本講義では、環境要素である光、熱、空気、音に関して解説し、建築物によってどのように室内環境が形成されるかを学び、人や環境にとって望ましい室内環境を形成する建築物のあり方について考える。</p>		
授業概要	<p>建築を環境の面から考える意義について講義したうえで、各要素に関して解説する。まず光環境について、光および視知覚の特性を理解する。昼光利用と人工照明について学ぶ。次に、熱の伝わり方や太陽の特性について学び、室内の温熱環境形成について理解する。冷暖房によるエネルギー消費の削減には、温熱環境に影響を及ぼす要因を把握し、建築環境学的に対処することが有効である。在室者の健康には、空気質を良好に保つ必要がある。そのため、換気が必要であり、その方法や空気汚染物質について学ぶ。生活にともない、様々な音が発生する。音の性質を知り、音の制御などについて学ぶ。そして地球規模の環境について考える。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 建築環境学の概要、環境の要素 ② 光環境（1）照明 ③ 光環境（2）色彩 ④ 温熱環境（1）熱移動と断熱 ⑤ 温熱環境（2）湿度と結露 ⑥ 温熱環境（3）体感温度 ⑦ 温熱環境（4）太陽と日射 ⑧ 空気環境（1）空気汚染物質と換気 ⑨ 空気環境（2）自然換気 ⑩ 空気環境（3）機械換気 ⑪ 空気環境（4）換気計画、通風 ⑫ 音環境（1）音の性質 ⑬ 音環境（2）吸音・遮音・音響 ⑭ 音環境（3）騒音と振動 ⑮ 地球環境 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】テキストの予習を行うこと。 【復習】復習を通じて理解を深め、次の講義に臨むこと。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度・提出物・小テスト30%、定期試験70%		
履修条件	なし 【専修間単位互換科目】他専修の受講者は建築設備学を同時に受講すること		
教科書	学芸出版社「図説 やさしい建築環境」 辻原万規彦監修、今村仁美・田中美都著		
参考書	適宜、資料を配布		

科目名	建築設備学	単位数	2
	Theory of Architectural Equipment	必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	加藤 祥子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>建築設備とは、建築物に設ける給排水設備や冷暖房設備、換気設備、電気設備などを指し、現代の建築物にとって不可欠なものである。建築設備は、人々の利便性・快適性の追求の中で生まれ、近現代に急速に発展・普及した。一方、この発展の過程は、エネルギー使用の増大と地球・都市の環境悪化の過程でもあり、環境保全に配慮した技術が求められている。建築設備が果たす役割を把握し、快適な室内環境を実現するための建築デザインのあり方を考える。</p>		
授業概要	<p>給排水設備とは、建築に水を供給し、衛生的に使用する器具を設け、使用した水を排水する設備である。水は生活に欠かせないものであり、衛生的であることが求められる。汚染を防止、円滑に排水する方法について学ぶ。室内空気を調整する設備が空気調和設備である。温度や湿度、清浄度を調整して室内に供給する。建築の規模などに応じた方法を学び、省エネルギーについて考える。建物に電気を受電し、各使用箇所に配電する電気設備は、コンセント設備や情報通信設備など、建築物内で使用する電化製品の増加や情報化の進展により、重要度が増してきている。人やモノを運ぶ搬送設備、防火や避難のための防災設備についても学び、快適で安全な建築環境の形成に資する建築設備に対する理解を深める。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 建築設備学の概要、環境とエネルギー ② 給排水設備（1）給水設備 ③ 給排水設備（2）給湯設備 ④ 給排水設備（3）排水・通気設備 ⑤ 給排水設備（4）衛生器具設備 ⑥ 給排水設備（5）ガス設備 ⑦ 空気調和設備（1）空気調和 ⑧ 空気調和設備（2）空気調和システム ⑨ 空気調和設備（3）熱源方式 ⑩ 空気調和設備（4）空気調和装置 ⑪ 空気調和設備（5）省エネルギー ⑫ 電気設備（1）受変電設備 ⑬ 電気設備（2）照明設備、情報通信設備 ⑭ 搬送設備 ⑮ 防災設備 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】テキストの予習を行うこと。 【復習】復習を通じて理解を深め、次の講義に臨むこと。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度・提出物30%、定期試験70%		
履修条件	なし 【専修間単位互換科目】他専修の受講者は建築環境学を同時に受講すること		
教科書	学芸出版社「図説 建築設備」 村川三郎監修、芳村恵司・宇野朋子編著		
参考書	適宜、資料を配布		

科目名	建築・インテリア設計演習 I	単位数	2
	Architecture/Interior Planning I	必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	畑中 久美子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>「建築・インテリア基礎製図」を履修した学生が、習得した製図や模型作成のテクニックを用いて、実際に設定された敷地を読み取り、設計要件を満たすべく建物を考え、設計し、図面と模型で表現して他者にわかりやすく伝えるための授業です。はじめての建築設計をおこなうにあたって、敷地の見方、情報の集め方、敷地模型の作り方、設計の方法を、ステップを踏んで学び、楽しく身につけることを目標とします。</p>		
授業概要	<p>【担当者の 実務経験：建築事務所にて住宅や公共施設などの設計業務に従事した経験あり。】自分が建物の使い手となったことを想定してその空間の中を歩き回ったり、使うことをイメージしながら設計を進めていきます。課題1では、将来わたしのオフィスが入る、「まちビル」の設計を行います。課題2は、住宅の設計をします。住居構成も同時に設定をします。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 「課題1 まちビルの設計」課題説明および、敷地見学 ② 敷地模型づくり ③ ボリュームスタディ ④ 中間発表・機能を考える ⑤ 空間の囲み方、支え方を考える ⑥ 開口部のスタディ ⑦ プレゼンテーション ⑧ 講評会 ⑨ 「課題2 住宅の設計」 課題説明および、敷地見学 敷地模型づくり ⑩ ボリュームスタディ ⑪ 中間発表 ⑫ 機能を考える・エスキスチェック ⑬ 開口部のスタディ ⑭ プレゼンテーション ⑮ 講評会 ⑯ 		
予復習等	<p>【予習】敷地の調査、模型制作、事例調査等、設計を進めるために必要な情報収集 【復習】エスキスチェックにて指摘された箇所の検討。次週までの宿題を進めること</p>		
評価方法	出席状況・受講態度20%、課題80%		
履修条件	建築・インテリア基礎製図を受講していることが望ましい。課題敷地までの交通費は自己負担。		
教科書	コンパクト建築設計資料集成（日本建築学会編）、初めての建築設計 ステップ・バイ・ステップ（彰国社）		
参考書			

科目名	建築・インテリア設計演習Ⅱ	単位数	2
	Architecture/Interior Planning Ⅱ	必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	畑中 久美子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本演習では、設計演習Ⅰで学んだ設計手法を基に、「みんな」のための建物の計画を行います。新たな建物用途と敷地を設定し、ここでも敷地の見方、情報の集め方、敷地模型の作り方、設計の方法を、ステップを踏んで進めていきます。プレゼンテーションふくめ、卒業研究などに応用できる力をつけていきます。		
授業概要	【担当者の実務経験：建築事務所で住宅や公共施設などの設計業務に従事した経験あり。】演習課題として、岐阜市の中心市街地に「こども・子育て支援センター」を計画します。今までの課題の応用編として、複合用途で建築面積が大きい建物に取り組みます。中心市街地ならではの車と歩行者の交通、周辺建物、自然環境を読み取り、求められた所要室の関係性を繋ぎながら2つの機能を持ったものをひとつの敷地に計画していきます。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ガイダンス 「課題2 こども・子育て支援センター」 課題説明 ② 敷地見学 敷地模型づくり ③ 敷地分析 ④ ボリュームスタディ ⑤ ボリュームスタディ ⑥ 機能を考える ⑦ 機能を考える ⑧ 空間の囲み方、支え方を考える ⑨ 空間の囲み方、支え方を考える ⑩ 開口部のスタディ□ ⑪ 開口部のスタディ□ ⑫ 機能を考える ⑬ 機能を考える ⑭ プレゼンテーション ⑮ 講評会 		
予復習等	【予習】敷地の調査、模型制作、事例調査等、設計を進めるために必要な情報収集 【復習】エスキスチェックにて指摘された箇所の検討。次週までの宿題を進めること		
評価方法	出席状況・受講態度20%、課題80%		
履修条件	なし		
教科書	コンパクト建築設計資料集成（日本建築学会編）、初めての建築設計 ステップ・バイ・ステップ（彰国社）		
参考書			

科目名	建築・インテリア設計演習Ⅲ	単位数	2
	Architecture/Interior Planning Ⅲ	必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年後期）	科目区分	演習
担当者	臼井 直之	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	建築・インテリア設計演習Ⅰ・Ⅱで学んだ設計の手順および表現を深めながら、新しい提案とそれらの表現方法を獲得する事を目的とする。 到達目標は、設計により社会と関わるために最低限必要となる、次の3つの能力を養うことである。 ・社会に必要とされるテーマを自ら設定すること。 ・テーマの根拠となるデータを揃えること。 ・図面および模型によって、自らの提案を効果的に伝えること。		
授業概要	【担当者の実務経験：公共施設の設計及び監理の実務経験がある教員が担当する】 課題1では、「地域観光のための施設」を扱う。地域の課題を見つけ出し、テーマとして打ち立てる。そして、そのテーマを解決する助けになるような根拠を見つけ、設計するための下地を整える。それらを企画書としてまとめることで設計する内容の全体像を示す。その後、図面を描き、模型を作ることによって、企画書の内容を具現化するため、設計図書としてまとめる。課題2では「パブリックスペースに設置するファニチャー」の設計を行う。ヒューマンスケールのファニチャーが作り出す空間のあり方を模索する。授業は、設計の内容および進捗に合わせた個別のエスキスを中心として行う。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 課題1「地域観光のための施設」ガイダンス、敷地調査 ② テーマの設定 ③ 企画書の作成 ④ リサーチ(空間・大きさ・規模) ⑤ 設計(活動・体験を考える) ⑥ 設計(豊かな空間を創造する) ⑦ 設計(環境について考える) ⑧ 設計(ストーリーにする) ⑨ 図面表現 ⑩ 模型表現 ⑪ 講評会 ⑫ 課題2「パブリックスペースに設置するファニチャー」ガイダンス、企画 ⑬ 図面表現 ⑭ 模型表現 ⑮ 講評会 		
予復習等	【予習】毎回のテーマについて、エスキスを受ける用意をして授業に臨むこと。 【復習】エスキスでの内容を整理すること。		
評価方法	出席状況・授業態度15%、課題85%		
履修条件	学修規程による。		
教科書	『コンパクト建築設計資料集成』/日本建築学会学会 / 出版：丸善		
参考書			

科目名	空間デザイン演習 Space Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	畑中 久美子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	空間デザイン演習では、CADで製図したデータや、撮影した画像等を用いて、建築やインテリア設計、ポートフォリオのプレゼンテーションに必要な方法や知識を、主にAdobeのフォトショップおよび、イラストレーターを使用しながら実践的に習得します。設計演習や、卒業研究はもちろん、作品をより人にわかりやすく伝えるためのプレゼンテーションを目指します。		
授業概要	【担当者の 実務経験：建築事務所で住宅や公共施設などの設計業務に従事した経験あり。】 1) 1年次に制作した作品等を用いて、就職活動や進学等で活用できるポートフォリオの作成を行います。 2) フォトショップおよび、イラストレーターの建築プレゼンテーションにおける基礎的なテクニックを習得します。 3) 優れた建築プレゼンテーションを数多く見ることで他者に伝わりやすいプレゼンテーションを知識として蓄えます。 4) 応用編として、建築・インテリア設計演習Ⅱと連動し、設計中の建物のプレゼンテーションを実践的にを行います。		
授業計画	① ガイダンス（空間デザイン演習の方法） ② ポートフォリオの作成1 ③ ポートフォリオの作成2 ④ ポートフォリオの講評会 ⑤ 図面に使えるテクニック ⑥ 図面に使えるテクニック ⑦ 建築写真に使えるテクニック□ ⑧ 建築パースに使えるテクニック ⑨ プレゼンテーションに使えるテクニック ⑩ カットリングプリンターを使おう 基礎編 ⑪ カットリングプリンターを使おう 応用編 ⑫ コンペの作品からプレゼンテーションを学ぶ ⑬ 近作をポートフォリオに追加する ⑭ 課題2のプレゼンテーション ⑮ 講評会		
予復習等	【予習】演習で用いる画像や図面等の素材の準備 【復習】演習時間内で終わらなかった課題を進めること		
評価方法	出席状況・授業態度30%、課題70%		
履修条件	建築・インテリアCAD演習が履修済みであること。設計演習Ⅱを履修していること。		
教科書	建築プレゼンのグラフィックデザイン（鹿島出版会） 建築とインテリアのためのPhotoshop+Illustratorテクニック（エクスナレッジムック）		
参考書			

科目名	建築計画論 Theory of Architectural Planning	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年前期）	科目区分	講義
担当者	臼井 直之	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	建築を学ぶ、あるいは設計を行う上で必要となる基礎的な理論を習得する事を目的とする。 到達目標は、次の4つについて理解し、説明できるようになることである。 ・建築における身体、心理、行動に関する理論 ・単位空間における基本的な寸法と作法 ・住宅および集合住宅の種類と計画 ・さまざまな建築と都市の歴史的な位置づけ		
授業概要	【担当者の実務経験：公共施設の設計及び監理の実務経験がある教員が担当する】 本講義ではまず、建築という社会的責任を伴う行為の前提を学ぶ。次に、寸法や動線といった設計手法に関わる内容を扱う。その中で、人と建築との関係をとらえる上で必要となる理論について学ぶ。とりわけ空間というものは教科書で学ぶだけではわかりにくい側面があるため、実際に体験しながら説明を加える機会を設ける。後半では、住宅や集合住宅の実例を示しながら、それらの計画における要点を説明し、前半の内容を補強する。さらに、近代以降のさまざまな建築の事例および、それらの背景にある都市という視点での説明を加え、歴史的な脈絡の中で建築をとらえることができるように構成している。		
授業計画	① 建築する背景 ② 倫理・設計のプロセス ③ 身体・動作・寸法 ④ 単位空間 ⑤ 単位空間 ⑥ 知覚・心理 ⑦ 行動・交流 ⑧ 空間の体験と実測 ⑨ 世界の住まい ⑩ 近現代の住宅 ⑪ 住宅の計画 ⑫ 集合住宅の計画 ⑬ 近代建築 ⑭ 都市の歴史 ⑮ 都市の計画 ⑯ 定期試験		
予復習等	【予習】毎回のテーマについて、教科書の該当する章を読み、授業に臨むこと。 【復習】配布資料を読み、疑問点を整理すること。		
評価方法	出席状況・授業態度15%、定期試験85%		
履修条件	学修規程による。		
教科書	『設計に活かす 建築計画』 / 著：内藤和彦ほか / 出版：学芸出版社		
参考書	『コンパクト建築設計資料集「住居」』 / 日本建築学会学会 / 出版：丸善		

科目名	公共施設計画論 Planning of Social Facilities	単位数	2
		必選区分	ID必修/FD・VD選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	臼井 直之	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>公共施設の計画を行う上で必要となる基礎的な事柄を習得する事を目的とする。 到達目標は、次の3つについて理解し、説明できるようにすることである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各ビルディングタイプにおける種類と基本的な構成 ・各ビルディングタイプにおける計画上留意すべき詳細 ・近年の公共施設の課題と社会的傾向 		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：公共施設の設計及び監理の実務経験がある教員が担当する】 本講義において公共施設とは、行政が保有する施設という意味に留まらず、多くの人が活用する公共性の高い施設という意味である。そのためまず、公共性について説明する。ビルディングタイプとしては、学校、図書館、博物館、劇場という教育および文化に関する施設の後に、病院、オフィスを扱う。さらに、近年、人口減少と自治体の財政的理由から公共施設の再編の動きが加速しているため、それらの基本的な傾向について説明する。そして最後に、FM(ファシリティマネジメント)、LCC(ライフサイクルコスト)、コンバージョンなどの公共施設全般に関わる内容を扱う。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 公共性 ② 学校：種類・構成・詳細 ③ 学校：事例 ④ 図書館：種類・構成・詳細 ⑤ 図書館：事例 ⑥ 博物館：種類・構成・詳細 ⑦ 博物館：事例 ⑧ 劇場：種類・構成・詳細 ⑨ 劇場：事例 ⑩ 病院：種類・構成・詳細 ⑪ 病院：事例 ⑫ オフィス：種類・構成・詳細 ⑬ オフィス：事例 ⑭ 公共施設の再編 ⑮ FM・LCC・コンバージョン ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】 毎回のテーマについて、教科書の該当する章を読み、授業に臨むこと。 【復習】 配布資料を読み、疑問点を整理すること。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度15%、定期試験85%		
履修条件	学修規程による。		
教科書	『設計に活かす 建築計画』 / 著：内藤和彦ほか / 出版：学芸出版社		
参考書	『コンパクト建築設計資料集』 / 日本建築学会 / 出版：丸善		

科目名	測量実習 Surveying Practice	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年後期）	科目区分	実習
担当者	山田 英樹	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>学生が現地測量から図面作成までの過程を繰り返し作業する中で、測量によってできることを実感し、測量の意義や可能性、制度などについて理解することを目的とする。 また、機械・器具の操作方法や、測量で取得したデータを整理するための方法、図面を作成して面積を算出する方法などを学び、現地作業から図面作成までを1人で行えるようになる事で、「ものづくり」に関わる専門的な能力の一端を習得することを到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：測量作業について実務経験のある講師が担当する】 測量とは、地球表面上の点の関係位置を決めるための技術・作業の総称であり、地図の作成、土地の位置・状態調査などを行うものである。 本実習においては、測量の目的や種類に応じ、大学構内・公園・堤防などの屋外において、測量機器を用いて計測し、そこから得た結果を基にして図面等を作成する。これらの作業を、測量の種類ごとに繰り返し実践することで、基本的な測量技術を身につける。 なお、実習順と実習内容は、天候等の理由により変更される場合がある。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 測量の概要 ② 距離測量（1） ③ 距離測量（2） ④ トラバース測量（1） ⑤ トラバース測量（2） ⑥ トラバース測量（3） ⑦ 水準測量（1） ⑧ 水準測量（2） ⑨ 横断測量（1） ⑩ 横断測量（2） ⑪ 実技試験（1） ⑫ 実技試験（2） ⑬ 平板測量（1） ⑭ 平板測量（2） ⑮ 試験 ⑯ 		
予復習等	<p>【予習】 教科書や適時配布する参考資料にて実施すること。 【復習】 測量機器の操作を、1人でできる様になるまで実施すること。</p>		
評価方法	出席状況・実習態度40%、実習成果（図面）30%、試験・実技試験・レポート30%		
履修条件	学修規定による。		
教科書	「新版 測量学（上）」（丸安 隆和 コロナ社）		
参考書	なし。		

科目名	建築・インテリアCAD演習 Architecture/Interior CAD	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	服部 宏己	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本講義は、CADの基本的な知識・技術を習得することを目的とする。実務においては、複数のCADソフトがあるが、1つのCADソフトを扱うことができれば、他のCADソフトは比較的容易に操作することができるようになる。したがって、本講義では、世界的にも広く使用されているAutoCADの操作を教科書を見ることなく扱えるようになることを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：総合建設業において建築物の構造設計・監理業務に従事した】 この演習では、CADの概要を理解し、実務において汎用的に使用されているCADソフト：AutoCADを用いて、その基本操作を学習する。また、一般的な木造の戸建住宅を作成することにより、実務に対応したCADの製図技法および建築製図の表現方法を習得するとともに、建築図面を通して立体的な観念を身につける。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① CADの概要 ② 基本操作1 ③ Lesson1 ④ 基本操作2 ⑤ Lesson2 ⑥ 基本操作3 ⑦ Lesson3 ⑧ 木造戸建住宅：1階平面図（躯体） ⑨ 木造戸建住宅：1階平面図（仕上げ） ⑩ 1階平面図まとめ・中間試験 ⑪ 木造戸建住宅：1階平面図（詳細） ⑫ 木造戸建住宅：立面図 ⑬ 図面の印刷、演習課題（RC造集合住宅：断面図）出題 ⑭ 演習課題（RC造集合住宅：断面図）1 ⑮ 演習課題（RC造集合住宅：断面図）2 ⑯ まとめ 		
予復習等	【予習】教科書の操作手順をあらかじめ見ておくこと。 【復習】講義で描いた図を繰り返し練習しておくこと。		
評価方法	出席状況・授業態度20%、中間試験・演習課題80%		
履修条件	なし		
教科書	ソーテック社 鈴木孝子著「はじめて学ぶAutoCAD LT作図・操作ガイド2019」		
参考書	なし		

科目名	建築材料学 Building Materials	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（1年前期）	科目区分	講義
担当者	服部 宏己	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本講義は、建築物で扱われている建築材料の種類や性質・機能性について、その基礎知識を体系的に理解することを目的とする。建築で扱われる材料は特に構造材料が主となり、コンクリート、鉄鋼材料、木材・木質材料が重要となる。各々を相対的に比較することによって、利点および欠点を把握し、1年生後期に学ぶ一般構造に繋がるよう理解することを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：総合建設業において建築物の構造設計・監理業務に従事した】 建築材料は、安全で機能的でありかつ意匠的にも優れた建築空間を創り出すために、様々な材料と部材が組み合わされている。これらの建築材料を選定するには、その物理的・化学的特性に加え、規格・寸法などの知識が必要となる。本講義では、建築材料の実物や現実的な図を多用することによりその理解を深めるとともに、実務経験から得た留意すべき点を講義の中で適宜解説する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 建築材料概論 ② 建築構成部位と材料 ③ コンクリート材料1（概要） ④ コンクリート材料2（硬化コンクリート） ⑤ コンクリート材料3（フレッシュコンクリート） ⑥ 鉄鋼材料1（概要） ⑦ 鉄鋼材料2（基本物性） ⑧ 木質材料1（概要） ⑨ 木質材料2（力学的性質） ⑩ その他の構造材料 ⑪ 仕上材料1（木質・金属・セメント系材料） ⑫ 仕上材料2（石材・セラミック系・高分子材料） ⑬ 機能性材料1（塗材・防水材料） ⑭ 機能性材料2（防火・耐火・断熱材料） ⑮ 新しい建築材料 ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】教科書の該当するページを写真・図を中心にあらかじめ見ておくこと。 【復習】板書した内容で専門用語などは写真・図と一緒に覚えること。		
評価方法	出席状況・授業態度20%、定期試験80%		
履修条件	なし		
教科書	共立出版 三橋博三・大濱嘉彦・小野英哲編集 「建築材料学」		
参考書	なし		

科目名	西洋建築史	単位数	2
	History of Western Architecture	必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	講義
担当者	加藤 祥子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>建築の成立と発展過程の歴史を社会や生活と求められる時代の空間、自然環境、外部との関係を通して理解する。本講義では、西洋における各時代の建築意匠に注目し、建築の歴史の変遷の流れを把握することを目的とする。古代から近世への足取りについて、社会的背景をふまえつつ、建築の意匠と技術を、実例を通して学ぶ。また、産業革命以降の新芸術運動とモダニズム建築の成立およびその思想について学ぶ。西洋各地における、各時代の建築文化の特色と独自性を理解する。</p>		
授業概要	<p>西洋建築史の起源は、古代ギリシア建築に求められることが多い。西洋建築で手本とされた古代ローマ建築の多くが古代ギリシア建築から受け継いでいることがその理由に挙げられる。そのため、本講義では古代ギリシア建築からその流れを追う。</p> <p>古代地中海世界の末期には、キリスト教が公認され、その後の中世を通じてキリスト教建築が建築の主役となる。</p> <p>古代ローマを手本とし、自由な人間性の再生が目指されたルネサンスにより近世が幕を開け、古代建築言語を用いた世俗建築も華々しく建設された。</p> <p>産業革命により、建築に新しい材料・技術が使用され、造形も歴史様式から脱却した新しい造形が模索され、モダニズム建築が成立・流布した。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 西洋建築の概要 ② 古代（ギリシア建築） ③ 古代（ローマ建築） ④ 古代ローマ末期（初期キリスト教建築） ⑤ 中世（ビザンティン建築） ⑥ 中世（プレ・ロマネスク建築） ⑦ 中世（ロマネスク建築） ⑧ 中世（ゴシック建築） ⑨ 近世（ルネサンス建築） ⑩ 近世（バロック建築、古典主義建築、ロココ） ⑪ 近世（新古典主義建築） ⑫ 近世（歴史主義・折衷主義の建築） ⑬ 近代（新芸術運動） ⑭ 近代（モダニズム建築） ⑮ 現代建築 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】教科書を用いて、時代背景の理解を深める予習を行うこと。</p> <p>【復習】建築史は時代の変遷との関係が深いため前時代の復習が重要である。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度・提出物・小テスト30％、定期試験70％		
履修条件	なし		
教科書	彰国社「コンパクト版 建築史 日本・西洋」 「建築史」編集委員会著		
参考書	適宜、資料を配布		

科目名	日本建築史	単位数	2
	History of Japanese Architecture	必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	講義
担当者	畑中 久美子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>建築の成立と発展過程の歴史を社会や生活と求められる時代の空間、自然環境、外部との関係を通して理解する。</p> <p>本講義では、日本建築史を中心に、各時代の建築意匠に注目し、建築の歴史の変遷の流れを把握することを目的とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：建築事務所にて住宅や公共施設などの設計業務に従事した経験あり。】</p> <p>縄文・弥生時代の建築から、時代を追って城郭建築までの日本建築を教科書とスライド用いて解説しながら学んでいく。座学で学んだことを実物をとおして確認するため、近隣の日本建築の見学へ数回赴いて空間体験を行う。見学前は担当者を決めて、見学する建築の下調べをおこない、発表することで情報共有を行う。建築の鑑賞の仕方を身につけることも目的としている。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ガイダンス、日本建築の基本構成とその名称 ② 古代 ③ 飛鳥～奈良時代の建築 ④ 古代の都城建築と宮殿建築 ⑤ 神社の成立とその形式 ⑥ 見学 ⑦ 密教建築と浄土教建築 ⑧ 大仏様と禅宗様 ⑨ 見学 ⑩ 寝殿造と書院造 ⑪ 茶室と数寄屋建築 ⑫ 城郭建築 ⑬ 見学 ⑭ 民家 ⑮ レポート講評および復習 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】見学予定の建物を下調べしておくこと。</p> <p>【復習】授業で理解できなかった箇所を文献等で調べておくこと。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度30％、レポート・定期試験70％		
履修条件	見学の交通費、入場料は各自負担		
教科書	「コンパクト版 建築史 日本・西洋」（彰国社）		
参考書	適宜、資料を配布する。		

科目名	構造力学演習	単位数	2
	Experiment s in Structural Mechanics	必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	服部 宏己	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本講義は、構造力学で学んだ知識に関連した各種の構造実験を行い、構造力学等で学習した建築構造に関する基礎的な理論と実現象との整合を確かめることにより、その理解を深めることを目的とする。実験で得られた値と理論値には、少なからず差が生じるが、合う合わないが重要ではなく、なぜ違いが生じたのかを考える（考察する）ことが重要である。世の中にある構造物において、どのような力が働きつり合いを保っているかの判断ができるようになることを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：総合建設業において建築物の構造設計・監理業務に従事した】 構造力学の講義では、建築構造物の安全性を確保するための基礎知識を概念のおよび数値的に習得するが、本講義では、構造実験によって得られた結果と既に修得した計算方法から得られた計算値を比較検証し、体験的に実感することによって、その理解を更に深めるものである。実務経験から得た留意すべき点を講義の中で適宜解説する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 力の体感（力の合成・分解の理解） ② 折板構造（せいの大きさ（断面性能）の理解） ③ 力の釣合い（平行力の釣合いの理解） ④ 力と変形（フックの法則の理解） ⑤ 部材にかかる力（応力（$N \cdot Q \cdot M$）の理解） ⑥ 座屈（座屈現象・座屈荷重の理解） ⑦ 単純梁（単純梁のしくみの理解） ⑧ 耐力壁付きラーメン構造（面材の効果の理解） ⑨ ケーブル構造（張力による示力図の理解） ⑩ アーチ構造（力の伝達の理解） ⑪ トラス構造（圧縮材・引張材の理解） ⑫ 橋梁耐力・デザインコンテスト（課題提示） ⑬ 橋梁耐力・デザインコンテスト（試作・設計） ⑭ 橋梁耐力・デザインコンテスト（本制作） ⑮ 橋梁耐力・デザインコンテスト（載荷実験） ⑯ 		
予復習等	【予習】教科書の実験の手順をあらかじめ見ておくこと。 【復習】考察の項目をよく読み実験レポートを提出すること。		
評価方法	出席状況・授業態度40%、レポート等提出物60%		
履修条件	なし		
教科書	丸善出版 日本建築学会編 「はじめてまなぶ ちからとかたち」		
参考書	なし		

科目名	構造計画	単位数	2
	Structural Design	必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修（2年後期）	科目区分	講義
担当者	服部 宏己	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本講義は、建築物の構造計画および構造設計の基本的な知識・考え方を習得することを目的とする。特にその基本となるのは、鉄筋コンクリート造においては梁の主筋の求め方であり、これを習得することによってスラブや階段など、どの鉄筋（主筋）も求めることが可能となる。また、鉄骨造においては梁の断面の求め方が基本となる。両者とも教科書を見なくても計算できるように、実践的な力を身に付けることを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：総合建設業において建築物の構造設計・監理業務に従事した】 安全な建築物を設計する上では、構造種別に対応した部材・スパン等の常識的な寸法の知識に加え、その設計法を理解することが重要である。本講義では、構造設計の流れを把握し、構造力学で学習した知識を更に発展させる。構造部材の設計法の基礎を習得し、建築構造に関する計画・設計の本質を理解する。具体的に構造設計を試みることにより、構造材料の特性やその役割について更に理解を深める。実務経験から得た留意すべき点を講義の中で適宜解説する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 構造計画概要 ② 基礎となる物理学 ③ 構造設計の流れ（1次設計） ④ 構造設計の流れ（2次設計） ⑤ 荷重1（固定荷重・積載荷重） ⑥ 荷重2（積雪荷重・風圧力） ⑦ 荷重3（地震力） ⑧ 鉄筋コンクリート構造（梁1） ⑨ 鉄筋コンクリート構造（梁2） ⑩ 鉄筋コンクリート構造（せん断・床） ⑪ 鉄骨構造（梁） ⑫ 鉄骨構造（柱1） ⑬ 鉄骨構造（柱2） ⑭ 2次設計（層間変形角・偏心率・剛性率） ⑮ 2次設計（保有水平耐力） ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】教科書の計算の手順をあらかじめ見ておくこと。 【復習】講義で解いた例題を自身で解けるように繰り返し練習すること。		
評価方法	出席状況・授業態度20%、定期試験80%		
履修条件	なし		
教科書	学芸出版社 浅野清昭著 「改訂版 図説 やさしい構造設計」		
参考書	なし		

科目名	インテリアディスプレイデザイン Interior Display Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科ID専修・VD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	加藤 祥子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	建物や空間を表現する手法には、一般に平面図、立面図等の二次元の図面が用いられる。設計者と施工者の間では、図面が設計の意図を正確に伝える重要な媒体となる。一方、クライアントや事業主などの建築のプロではない人にも、そのイメージをわかりやすく伝える手段として、パースや模型といった三次元の表現も活用される。本演習では、パースペクティブの作図および模型制作を通して、建築物の内観および外観の二次元および三次元の表現方法を修得する。一連の演習によってインテリアディスプレイに対する見識を深め、計画力を磨く。		
授業概要	前半は、一点透視図、二点透視図、アイソメトリック図および展開図の書き方を演習する。一点・二点透視図およびアイソメトリック図により、図法に基づいた三次元表現を習得する。展開図により、インテリアの図面表現を習得する。大学構内の一室を実測し、製図する。後半に極小店舗「ゆめのお店」の計画を行う。インテリアディスプレイの提案を行い、模型および前半に習得したパースや図面表現を用いてプレゼンテーションを行う。小さな空間提案を行うことにより、身体スケール感覚を養う。前半から、店舗のディスプレイや照明、家具などの資料を集め、インテリアディスプレイの提案に役立てる。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 建築・インテリアの表現 ② 一点透視図 ③ 二点透視図 ④ アイソメトリック図 ⑤ 展開図の実測 ⑥ 展開図の製図 ⑦ 図面表現の仕上げ ⑧ 図面表現の講評会 ⑨ 課題「ゆめのお店」ガイダンス・計画 ⑩ 業種決定・スタディ ⑪ スタディおよびエスキスチェック ⑫ エスキスチェックおよび製図 ⑬ 製図および模型制作（1） ⑭ 製図および模型制作（2） ⑮ 講評会 ⑯ 作品提出 		
予復習等	【予習】 計画に必要な資料集めを行う。 【復習】 提出締切までに完成するよう、授業外での仕上げ作業を計画的に行う。		
評価方法	出席状況・授業態度20%、提出課題80%		
履修条件	制作に必要な材料費等は各自で負担		
教科書	学芸出版社「新しい建築の製図」 新しい建築の製図編集委員会編		
参考書	秀和システム「スケッチパース ツボとコツ」 宮後 浩著		

科目名	発想トレーニング Idea and Solution	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年前期）	科目区分	演習
担当者	興村 和則	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	学生がデザインを学ぶ上で必要な創造的発想、および、そのプロセスを学び、アイディアの獲得をより効率的に行えることを本授業の目的とする。そのために様々な発想方法を体験し、受講者其々に適した発想法を習得することが到達目標である。個人/グループ、バーバル/ノンバーバルなど異なる発想法に接し、アイディアを創出しやすい時間・環境を模索し続けることで、できるだけ早い時期の習得を目指す。		
授業概要	【担当者の実務経験:デザイン事務所にてデザイン業務の従事経験あり】 優れたデザインを生み出すには発想力が不可欠であり、また、デザインプロセスのあらゆる局面でも求められている。柔軟に発想する能力は、新しいコンセプトやデザインを生み出し、その価値を創造している。 本講義はクリエイティブな職場で実施されているグループによる発想法から効率的に思考をまとめる個人的収束技法まで幅広く学び、演習を通し基本を体得して、発想力の活性化と実践に役立つ発想法の習得する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション ② アイデアとデザイン ③ 発散技法（1）－マインドマップ 他 ④ 発散技法（2）－ブレインストーミング 他 ⑤ 発散技法（3）－チェックリスト法 他 ⑥ 収束技法（1）－KJ法 他 ⑦ 収束技法（2）－ストーリー法 他 ⑧ 発想を具現化するトレーニング（1）－紙の折り・切りこみ ⑨ 発想を具現化するトレーニング（2）－展開図 ⑩ 発想法からの展開 素材の可能性（1）－選定 ⑪ 発想法からの展開 素材の可能性（2）－本制作 ⑫ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑬ モデルを用いた発想法（1）－アイディアスケッチ ⑭ モデルを用いた発想法（2）－モックアップ ⑮ モデルを用いた発想法（3）－本制作 ⑯ 総評・まとめ 		
予復習等	【予習】 デザインにおける先進的取組を可能な範囲で調査を行っておくこと 【復習】 提示された課題に取り組み、適宜提出（エスキスにて進捗を報告）すること		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・プレゼンテーションによる評価70%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	CG演習 Computer Graphics	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	奥村 和則	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>学生が二次元CGを作成するために必要な基本的知識とスキルを習得し、各自のアイデアをスムーズにCGにて表現できるようになることが到達目標である。2年次以降に開講されるデジタルデザイン系科目の礎となる科目であるため、情報リテラシーおよびコンピュータリテラシーの向上も図りつつ、デジタルデザインについて幅広い表現を興味・関心を持ち、それを理論的に再構築できようになることを目指す。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：デザイン事務所にてグラフィック／編集デザイン業務の従事経験あり】 本講義では、印刷（DTP）およびWeb用グラフィックを作成するための業界標準アプリケーションソフト、Adobe PhotoshopとIllustratorの基本操作、および、デジタルデザインの基礎的な技術や知識の習得を目指す。この2つのアプリケーションソフトを通じ、ベクタデータとラスタデータの特性を理解し、コンピュータによる二次元表現を行う際に、必要な能力を身につけ、今後の専門科目に繋げていく。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション ② ベクタデータの編集（1）－色彩と配置 ③ ベクタデータの編集（2）－文字 ④ ベクタデータの編集（3）－線と平面レイアウト ⑤ ベクタデータの編集（4）－ガイドとレイヤー ⑥ ベクタデータの編集（5）－習得試験・実践的演習 ⑦ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑧ ラスタデータの編集（1）－画像サイズとトリミング ⑨ ラスタデータの編集（2）－パスと切り抜き ⑩ ラスタデータの編集（3）－範囲選択とチャンネル ⑪ ラスタデータの編集（4）－フィルター/効果 ⑫ ベクタとラスタの連携と印刷設定 ⑬ 統合的なデータ編集（1）－課題提示・カンパ作成 ⑭ 統合的なデータ編集（2）－エスキース ⑮ 統合的なデータ編集（3）－本制作 ⑯ 成果発表 ～プレゼンテーション～ 		
予復習等	<p>【予習】CGに関する表現手法を、可能な範囲で調査を行っておくこと 【復習】提示された課題に取り組み、各週エスキースにて進捗を報告すること</p>		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・プレゼンテーションによる評価70%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	映像表現論 Theory of Animated Cartoon	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年後期）	科目区分	講義
担当者	坂本 牧葉	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>アニメーション表現は今日の広告媒体やデジタルコンテンツにおいて、ユーザの興味を惹き、情報伝達に優れた表現手段として知られる。本授業では連続した平面表現を通じたアニメーション表現の習得と、カメラワークや視覚効果の理解を目的とする。参考作品の鑑賞や講義を通してアニメーション表現の歴史の変遷を理解し、目的に応じた表現に活用する能力を身につける。</p>		
授業概要	<p>授業では、まず映像に用いられる視覚効果やアニメーションの制作方法などについて講義を行う。そして「人物の歩行」など、基本的な動作を絵をつなぎ合わせてアニメーションとして表現するトレーニングを行う。その後、エスキースや絵コンテ制作を経て、テーマに応じた短編アニメーション作品を制作する。授業内では参考作品の鑑賞し、用いられている工夫や視覚効果などをレポートすることを通して観察眼を養う。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション、ソーマトロップの制作 ② アニメーション歴史、その特性と役割 ③ 平面的な動きの表現、立体的な動きの表現 ④ カメラワーク、視覚効果 ⑤ 背景等を含めた総合的な動き ⑥ 短編ストップモーションアニメ制作（1） ⑦ 短編ストップモーションアニメ制作（2） ⑧ 短編ストップモーションアニメ制作（3） ⑨ 短編ストップモーションアニメ制作 講評会 ⑩ 近年のアニメーションの動向と制作手法 ⑪ 動画像の書き出し・編集方法：Adobe After Effects, PowerPointなど ⑫ 短編映像の制作：企画・絵コンテ制作 ⑬ 短編映像の制作：制作（1） ⑭ 短編映像の制作：制作（2） ⑮ アニメーション作品の分析・考察課題 ⑯ 課題発表・総評 		
予復習等	<p>【予習】授業内で提示する参考書の精読、参考作品の鑑賞など 【復習】授業配布資料などの復習</p>		
評価方法	作品提出による評価：50%、出席・レポート・プレゼンテーション：50%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	グラフィック社 橋本三郎著「アニメーションのつくりかた」		

科目名	グラフィックデザインⅠ Graphic Design Ⅰ	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年前期）	科目区分	演習
担当者	井口 仁長	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	文字の種類や役割など文字に関する基本的な知識を身につけること、文字を使ったいろいろな表現（タイポグラフィ）を知り実践できること、身の回りにあるモノを観察し気付いたことを自分のモノづくりに応用できること、道具を大切に扱い丁寧な制作ができることを目的とし、グラフィックデザインを行ううえでの基礎となる技術や知識の習得を到達目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公共施設や企業の広報物の作成や、VI設計の経験あり。】 グラフィックデザインとは、情報を伝達する手段として、文字／画像／色などを視覚的に構成することです。文字はグラフィックデザインの最も基本的な要素のひとつであり、文字を的確にかつ美しく構成することをタイポグラフィと言います。この授業では文字に関する簡単な講義と、文字を観察すること／文字を書くこと／文字を作ることを通じてグラフィックデザインとは何かを考えます。パソコンは使わず手で書くことが主な制作手段となるため、手先の器用さや画材等を汚さずに扱う丁寧さも求められます。		
授業計画	① グラフィックデザインについて ② 図形のバランス ③ 和文レタリング(1) 制作 ④ 和文レタリング(2) 発表 ⑤ 欧文レタリング(1) 制作 ⑥ 欧文レタリング(2) 発表 ⑦ 文字に見えるカタチ ⑧ 文字組 ⑨ ビットマップフォント ⑩ 図形を組み合わせた文字(1) 制作 ⑪ 図形を組み合わせた文字(2) チェック ⑫ 図形を組み合わせた文字(3) 発表 ⑬ レタリングによるオリジナル書体(1) 制作 ⑭ レタリングによるオリジナル書体(2) チェック ⑮ レタリングによるオリジナル書体(3) チェック ⑯ レタリングによるオリジナル書体(4) 発表		
予復習等	【予習】 たくさんの印刷物を見ること。特に文字の大きさや形を見ること。 【復習】 課題ごとに制作過程を振り返ること。		
評価方法	提出物80%、発表・プレゼンテーション10%、出席状況・受講態度10%		
履修条件	学習規定による。制作に必要な材料費は各自で負担すること。		
教科書	なし。授業ごとに資料を配布する。		
参考書	授業内で適時紹介する。		

科目名	グラフィックデザインⅡ Graphic Design Ⅱ	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	井口 仁長	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	シンボルマークやピクトグラムといった「絵文字」に関する基本的な知識を身につけること、生活の中にある様々な物事を文字以外の図象で表現することの重要性を知ること、言葉や言語に頼らず内容の伝達を直感的に行うための表現を知り実践できること、利用者が求めているものを考察し思いやりをもって制作できることを目的とし、グラフィックデザインを行ううえでの基礎となる技術や知識の習得を到達目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公共施設や企業の広報物の作成や、VI設計の経験あり。】 文字が発明される以前、その時代に生きる人々は絵や図や記号といった図象を使いコミュニケーションをしていました。現代に生きる私達もシンボルマーク／ピクトグラムと呼ばれる絵文字や、サインと呼ばれる視覚記号に囲まれて生活をしています。この授業では絵文字や視覚記号に関する簡単な講義と、シンボルマーク／ピクトグラム／サインシステム（サイン計画）、それぞれのリサーチと提案を行います。科目自体は独立した内容ですが、前期グラフィックデザインⅠからの流れを汲んでおり、1段高いレベルの視野を持って制作します。		
授業計画	① 友人を表すシンボルマーク(1) 制作 ② 友人を表すシンボルマーク(2) 発表 ③ 施設を表すシンボルマーク(1) 制作 ④ 施設を表すシンボルマーク(2) 発表 ⑤ ピクトグラムによる表現 ⑥ ピクトグラムをさがす ⑦ 施設で利用されるピクトグラム(1) 制作 ⑧ 施設で利用されるピクトグラム(2) 中間チェック ⑨ 施設で利用されるピクトグラム(3) 中間チェック ⑩ 施設で利用されるピクトグラム(4) 発表 ⑪ 街や施設のサインシステム ⑫ 学内サインシステムの提案(1) リサーチ ⑬ 学内サインシステムの提案(2) 中間チェック ⑭ 学内サインシステムの提案(3) 中間チェック ⑮ 学内サインシステムの提案(4) 中間チェック ⑯ 学内サインシステムの提案(5) 発表		
予復習等	【予習】 たくさんのシンボルマークやピクトグラムやサイン計画を見ること。 【復習】 課題ごとに制作過程を振り返ること。		
評価方法	提出物80%、発表・プレゼンテーション10%、出席状況・受講態度10%		
履修条件	学習規定による。制作に必要な材料費は各自で負担すること。		
教科書	なし。授業ごとに資料を配布する。		
参考書	授業内で適時紹介する。		

科目名	グラフィックデザインⅢ Graphic Design III	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	小川 直茂	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>本授業では、実社会におけるデザイン制作を想定した複数の課題を設定し、課題制作への取り組みを通じてグラフィックデザイン領域の高度で実践的な専門能力を習得することを目的とする。コンセプト立案やアイデアスケッチ、プロトタイプング、フィニッシュワークなどデザインに関する基本的能力の向上に加えて、デザインワークにおける調査・発想・表現・訴求の一連の手順を体験することで、デザインの社会における役割への理解を深め、総合的なデザイン能力の向上を目指す。□</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：メディア系企業にてグラフィックデザイン／編集デザイン業務の従事経験あり】 本授業では、実社会におけるデザイン制作を想定した課題テーマとして、ポスターデザイン／インフォグラフィック／パッケージデザインの3テーマを設定し、実務経験にもとづいた実践的な指導を行う。ポスターデザインの課題では、提示された内容の本質を分析して訴求性を備えたヴィジュアルとして表現する能力を培う。インフォグラフィックの課題では、調査で得られたデータを情報伝達の観点から効果的にヴィジュアライズする方法について学び、情報デザインにおける視覚表現の役割や位置づけについて理解を深める。パッケージデザインの課題では、グラフィック／プロダクト双方の特性を備えた媒体のデザインを通じて、視覚表現の立体的展開について学習する。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ポスターデザイン：キャッチコピー立案 ② ポスターデザイン：コンセプト・アイデア立案 ③ ポスターデザイン：ラフ制作 ④ ポスターデザイン：プレ制作 ⑤ ポスターデザイン：本制作、成果発表 ⑥ インフォグラフィック：コンテンツ調査 ⑦ インフォグラフィック：コンセプト・アイデア立案 ⑧ インフォグラフィック：ラフ制作 ⑨ インフォグラフィック：プレ制作 ⑩ インフォグラフィック：本制作、成果発表 ⑪ パッケージデザイン：コンセプト・アイデア立案 ⑫ パッケージデザイン：機能・構造の検討 ⑬ パッケージデザイン：ラフ制作 ⑭ パッケージデザイン：プレ制作 ⑮ パッケージデザイン：本制作、成果発表 ⑯ 		
予復習等	<p>【予習】授業で取り上げる課題テーマについて、あらかじめ先行事例の調査を行っておくこと 【復習】授業時に示した課題について、提示された時期までに完成させて提出・発表すること</p>		
評価方法	提出作品による評価：70%、プレゼンテーション・受講態度による評価：30%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	グラフィックデザインⅣ Graphic Design IV	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年後期）	科目区分	演習
担当者	小川 直茂	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>本授業では、グラフィックデザイン領域の専門教育科目の総仕上げとして、包括的コンセプトの元に多様なデザイン成果物を取り扱うディレクション型デザインプロジェクトをテーマに設定して、課題制作に取り組む。学生個々のデザイン能力の向上はもとより、チーム体制でのデザインワークの実施を通じて、プロジェクト遂行にあたって必要なコミュニケーション能力や、チームにおける各々の役割に応じたワークマネジメント能力、チーム運営能力の習得までを視野に入れている。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：メディア系企業にてグラフィックデザイン／編集デザイン業務の従事経験あり】 本授業では、課題テーマとして仮想組織のVI (Visual Identity) デザインおよびアプリケーションアイテムのデザイン制作を取り上げる。実務経験にもとづいて課題フローを構成しており、一つのテーマに対する一連のデザイン制作を通して、企業等でのデザイナーのスタンスをリアルに体感し、より高度なデザイン能力の習得へと繋げる。授業前半では、学生個々が仮想組織の理念や活動イメージの分析を元にシンボルマークのデザインに取り組む。その後、授業前半の課題成果にもとづいてデザインチームを構成し、授業後半では各チームごとに仮想組織のヴィジュアルイメージを統一的に展開したアプリケーションアイテムのデザイン制作に取り組む。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 授業概説、課題提示 ② デザインワーク／個人：コンセプト・アイデア立案 ③ デザインワーク／個人：ラフ制作 ④ デザインワーク／個人：プレ制作 ⑤ デザインワーク／個人：本制作、成果発表 ⑥ デザインワーク／チーム：包括的コンセプト策定、制作コンテンツ検討 ⑦ デザインワーク／チーム：ラフ制作（1） ⑧ デザインワーク／チーム：ラフ制作（2） ⑨ デザインワーク／チーム：第1回中間発表 ⑩ デザインワーク／チーム：プレ制作（1） ⑪ デザインワーク／チーム：プレ制作（2） ⑫ デザインワーク／チーム：第2回中間発表 ⑬ デザインワーク／チーム：本制作（1） ⑭ デザインワーク／チーム：本制作（2） ⑮ デザインワーク／チーム：成果発表 ⑯ 		
予復習等	<p>【予習】授業で取り上げる課題テーマについて、あらかじめ先行事例の調査を行っておくこと 【復習】授業時に示した課題について、提示された時期までに完成させて提出・発表すること</p>		
評価方法	提出作品による評価：70%、プレゼンテーション・受講態度による評価：30%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	イラストレーションⅠ Illustration I	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年前期）	科目区分	演習
担当者	坂本 牧葉	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	『イラストレーション』はその意味するところを、あたかも光をあてるかのような明確さで一瞬のうちに伝達することのできる非言語コミュニケーション手段である。言語表現が困難なものや、本来は見えない事柄も視覚表現することによって、その意味を可視化して伝えることができる。本講義では、演習形式によって人物のデフォルメや比喻といったイラストレーション表現や、水彩やガッシュなどのさまざまな平面表現画材に触れる。		
授業概要	授業の初回は、イラストレーションの役割や表現方法の幅の広さ、近年の動向などを講義する。また、さまざまな画材を実際に使ってみることによって、画材・支持体に対する知識・興味を深める。 2回目以降からは、テーマに応じたイラストレーション制作を通して、イラスト制作に必要な調査、アイディアスケッチ、本制作のプロセスについて学んでゆく。本授業では7課題を制作する。それぞれが完成・提出する際には講評会を行う。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イン트로ダクション、画材探求 ② 画材探求課題：ボタニカルアート（1） ③ 画材探求課題：ボタニカルアート（2） ④ 人物のイラスト表現：頭身の異なる人体表現 ⑤ 人物のイラスト表現：喜怒哀楽の表情（1） ⑥ 人物のイラスト表現：喜怒哀楽の表情（2） ⑦ 人物のイラスト表現：老若男女（1） ⑧ 人物のイラスト表現：老若男女（2） ⑨ 人物のイラスト表現：擬人化 ⑩ 立体イラスト制作（1） 塑造 ⑪ 立体イラスト制作（2） 背景等制作、撮影 ⑫ 総合課題：短編小説のイラスト表現（1） ⑬ 総合課題：短編小説のイラスト表現（2） ⑭ 総合課題：短編小説のイラスト表現（3） ⑮ 総合課題：短編小説のイラスト表現（4） ⑯ 総評 		
予復習等	【予習】 授業で取り上げる課題テーマについて、あらかじめ先行事例の調査を行っておくこと 【復習】 授業時に示した課題について、指定された時期までに提出すること		
評価方法	作品に対する評価70%、講評会での発表と質疑30%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	彩流社 成富ミヨリ「絵はすぐに上手くならない」		

科目名	イラストレーションⅡ Illustration II	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年後期）	科目区分	演習
担当者	小川 直茂	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本授業では、1年前期開講の専門教育科目「イラストレーションⅠ」と連動し、ノンバーバル・コミュニケーション（非言語による情報伝達）の代表的事例であるイラストレーションについて、その表現のための知識・技術の習得を目的とする。特に、実社会におけるさまざまなイラストレーションの用途を想定した上で、適切な情報伝達の観点に立って伝えるべき情報の性質に対応できる幅広いイラストレーション表現能力を身につけることを目指す。		
授業概要	【担当者の実務経験：メディア系企業にてグラフィックデザイン／編集デザイン業務の従事経験あり】 幅広いイラストレーション表現能力を習得する観点から、主に表現対象（具象～抽象）および表現手法（写実的表現～誇張的表現）の軸にもとづいてバランスを考慮した課題内容の設定を行っている。授業前半の基礎課題では、植物／動物／人工物など身近なモチーフを題材とした上で、観察力と発想力の双方を必要とする課題制作に取り組む。授業後半では、実社会を想定したイラストレーション制作課題として風刺・解説／キャラクターデザイン／表紙・挿絵の3つを取り上げ、実務経験にもとづく実践的な指導によって、デザイン制作の一環としてのイラストレーション表現のあり方について体験的に学習する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 基礎課題：自然物を描く ② 基礎課題：人工物を描く ③ 基礎課題：無形物を描く ④ 基礎課題：空間を描く（1） ⑤ 基礎課題：空間を描く（2） ⑥ 発展課題：風刺・解説のイラストレーション（1） ⑦ 発展課題：風刺・解説のイラストレーション（2） ⑧ 発展課題：風刺・解説のイラストレーション（3） ⑨ 発展課題：キャラクターデザイン（1） ⑩ 発展課題：キャラクターデザイン（2） ⑪ 発展課題：キャラクターデザイン（3） ⑫ 発展課題：表紙・挿絵のイラストレーション（1） ⑬ 発展課題：表紙・挿絵のイラストレーション（2） ⑭ 発展課題：表紙・挿絵のイラストレーション（3） ⑮ 発展課題：表紙・挿絵のイラストレーション（4） ⑯ 		
予復習等	【予習】 授業で取り上げる課題テーマについて、あらかじめ先行事例の調査を行っておくこと 【復習】 授業時に示した課題について、指定された時期までに提出すること		
評価方法	提出作品による評価：80%、受講態度による評価：20%□		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	『みんなのイラスト教室』／著：中村佑介／出版：飛鳥新社		

科目名	絵本・イラストレーション Picture Book and Illustration	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	坂本 牧葉	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本演習では絵本制作に必要な、製本、ストーリー制作、イラスト制作、製本方法について習得する。言語コミュニケーションの手段であるイラストレーション表現を、文章や連続性などによる効果を含めた絵本の形態へ展開する。絵本はその巧みな視覚表現によって、年齢を問わずさまざまなユーザに受け入れられやすく、ストーリーや素材などによって、多様な魅力的な表現することが可能である。絵本の制作を通して、ターゲットへの伝わりやすさ、ストーリーの面白さ、素材の特性を考慮した視覚コミュニケーションを学ぶ。		
授業概要	初回の授業では、製本手順や必要な道具・消耗品等について、角上製本の製本作業を通して学ぶ。 さらに授業では3つの課題制作を通して絵本制作の知識・技術を身につける。最初の課題では、ストーリー性と連続性を兼ね備えた平面表現に取り組む。つぎに子どもを対象にしたミニサイズ絵本の制作に取り組み、製本まで仕上げる。つづいて自身で企画する絵本制作を通して、一般的な製本手法やテーマにとらわれない、絵本のメディアとしての魅力と可能性を追求する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション、製本ワークショップ ② 4枚の絵による物語：ストーリー立案 ③ 4枚の絵による物語：制作（1） ④ 4枚の絵による物語：制作（2） ⑤ ミニ絵本制作：ストーリー立案 ⑥ ミニ絵本制作：ラフ制作、ブックデザイン ⑦ ミニ絵本制作：原画制作（1） ⑧ ミニ絵本制作：原画制作（2） ⑨ ミニ絵本制作 総評 ⑩ オリジナル絵本：ストーリー立案 ⑪ 本の制作：ラフ制作、ブックデザイン ⑫ 絵本の制作：原画制作（1） ⑬ 絵本の制作：原画制作（2） ⑭ 絵本の制作：原画制作（3） ⑮ 絵本の制作：印刷・製本作業 ⑯ 総評 		
予復習等	【予習】 授業で取り上げる課題テーマについて、あらかじめ先行事例の調査を行っておくこと 【復習】 授業時に示した課題について、指定された時期までに提出すること		
評価方法	作品に対する評価70%、講評会での発表と質疑30%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	美術出版社「みずゑBOOK イラストレーションの基本」、白泉社「月刊MOE」		

科目名	コミュニケーションデザイン論Ⅰ Theory of Communication Design Ⅰ	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	小川 直茂	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本授業では、コミュニケーション（＝意思／感情／思考の伝達）を題材とし、2年前期開講の専門教育科目「コミュニケーションデザイン論Ⅱ」と連動して、ヴィジュアル・コミュニケーションを含めたコミュニケーション全体について理解を深めることを目的とする。特にバーバル・コミュニケーション（言語による情報伝達）に重点をおいた授業計画を設定し、総合的コミュニケーションデザイン能力の向上を目指す。		
授業概要	【担当者の実務経験：メディア系企業にてグラフィックデザイン／編集デザイン業務の従事経験あり】 本授業では、デザイン制作におけるバーバル・コミュニケーションの代表的事例として広告デザインのコピーを取り上げる。授業前半でキャッチコピー／ボディコピー／ショルダーコピーなど、広告デザインにおけるコピーの種類や特性、位置づけなどを解説した上で、授業中盤以降はコピーライティングの体験的学習としてキャッチコピーの制作に取り組む。また、情報伝達における言語表現と視覚表現の特性の差異や、両者の複合的活用について、実務経験にもとづいた実践的な指導によって、総合的コミュニケーションデザイン能力の習得へと繋げる。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 授業概説 ② コピー概論 ③ セルフプロモーション：調査・分析 ④ セルフプロモーション：ディスカッション、コンセプト立案 ⑤ セルフプロモーション：コピー・エスキース（1） ⑥ セルフプロモーション：コピー・エスキース（2） ⑦ セルフプロモーション：ヴィジュアル・エスキース ⑧ セルフプロモーション：カンパチェック ⑨ セルフプロモーション：成果発表 ⑩ コピーライティング実践：調査・分析 ⑪ コピーライティング実践：ディスカッション、コンセプト立案 ⑫ コピーライティング実践：コピー・エスキース（1） ⑬ コピーライティング実践：コピー・エスキース（2） ⑭ コピーライティング実践：コピー・ピアレビュー ⑮ コピーライティング実践：成果発表 ⑯ 		
予復習等	【予習】 授業で取り上げる課題テーマについて、あらかじめ先行事例の調査を行っておくこと 【復習】 授業時に示した課題について、指定された時期までに提出すること		
評価方法	提出作品・プレゼンテーションによる評価：80%、受講態度による評価：20%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	コミュニケーションデザイン論Ⅱ	単位数	2
	Theory of Communication Design II	必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年前期）	科目区分	講義
担当者	奥村 和則	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>本講義の目的は、英語コミュニケーション能力を養成するための基礎的な段階として、日常の英会話の様々な場面において頻出する表現を確実に身に付けることをねらいとする。到達目標としては、英会話の様々な場面での頻出する基本的な表現の読み、聞き、話し、書くことができることである。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：デザイン事務所にてプロモーション業務の従事経験あり】 本講義では、効果的な情報収集からその伝達・表現方法を重視し、デザイン展開を行う。特に、ビジュアルプレゼンテーションを戦略的に取り組むため、コピーとイメージの作成方法から、取材や調査を伴う客観的事実の論述まで、訴求力を高められるように展開していく。また、前半のプランニングはグループワークにて実施し、コミュニケーションについての再定義をプレストにて行い、後半は競合的発表を模して実施する等、実践的なプロモーションを意識し、総合的コミュニケーションデザイン能力の習得へと繋げる。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション ② 表現のエレメント（1）－コピー ③ 表現のエレメント（2）－ビジュアル ④ コミュニケーションの定義 ⑤ コミュニケーションの提案（1）－テーマ設定 ⑥ コミュニケーションの提案（2）－コンセプト ⑦ コミュニケーションツールの設計（1）－スライド ⑧ コミュニケーションツールの設計（2）－プレゼン ⑨ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑩ 情報収集と戦略的PR（1）－テーマ設定 ⑪ 情報収集と戦略的PR（2）－情報収集 ⑫ 情報収集と戦略的PR（3）－特徴抽出 ⑬ 情報収集と戦略的PR（4）－情報交換 ⑭ 情報収集と戦略的PR（5）－スライド制作 ⑮ 情報収集と戦略的PR（6）－プレゼン準備 ⑯ 成果発表 ～プレゼンテーション～ 		
予復習等	<p>【予習】 情報伝達方法および技術について、事前に調査を行っておくこと 【復習】 提示された課題に取り組み、各週エスキースにて進捗を報告すること</p>		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・プレゼンテーションによる評価70%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	DTP演習	単位数	2
	DTP Method	必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	奥村 和則	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>学生がDTPに必要なアプリケーションを使って書籍などの誌面デザインおよび台割を行い、作品制作・編集することにより、DTPに要する知識と技術を習得を目的とする。デジタルデザイン系の制作に必要なアプリケーションについて「CG演習」に引き続き学び、より実践的な課題に取り組む。到達目標は、既存印刷物と同程度の成果物が作成できるようにすることである。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：デザイン事務所にてグラフィック／編集デザイン業務の従事経験あり】 Adobe社によるPostscriptの開発や、WYSIWYG（モニター画面と同じものが印刷される）技術が確立され、印刷技術のデジタル化が始まった。現在ではグラフィック系、画像編集系、レイアウト系の三つを用いたDTP（Desk Top Publishing）が印刷の主流である。 本講義では、台割を要する印刷作品を、コンピュータ上にて制作・編集することにより、DTPの知識と技術を習得する。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション ② レイアウト・文字組について ③ 折りを用いたリーフレットの制作（1）－ラフカンパ ④ 折りを用いたリーフレットの制作（2）－要素配置 ⑤ 折りを用いたリーフレットの制作（3）－調整 ⑥ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑦ 二色印刷・特色印刷について ⑧ 二色印刷・特色印刷によるフライヤー制作 ⑨ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑩ InDesign の基本操作（1） ⑪ InDesign の基本操作（2） ⑫ InDesign によるレイアウト編集 ⑬ 書籍の設計・制作（1）－マスター制作 ⑭ 書籍の設計・制作（2）－ページデザイン・編集 ⑮ 書籍の設計・制作（3）－エレメントデザイン ⑯ 書籍の設計・制作（4）－印刷・製本 		
予復習等	<p>【予習】 既存の印刷物を観察し、表現の再現方法や代替方法を調査しておくこと 【復習】 提示された課題に取り組み、各週エスキースにて進捗を報告すること</p>		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・プレゼンテーションによる評価70%		
履修条件	「CG演習」の単位を取得していることが望ましい		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	Webデザイン Web Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年前期）	科目区分	演習
担当者	井口 仁長	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	HTMLとスタイルシート（CSS）の記述方法が理解できること、利用者を導くグラフィックスの作成や直感的で使いやすいユーザインタフェースの設計ができること、自分が思い描くページ（独自性を持つページ）が作成できることを目的とし、ウェブページやウェブサイトをデザインするための基本となる技術や知識の習得を到達目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公共施設や企業のウェブサイトを制作した経験あり。】 ウェブページ、あるいはウェブサイトのデザインでは、利用者が容易に情報を得ることができるよう情報を整理・構築すること、見た目にも美しく、かつ心地の良い体験を与えることの両方が求められます。また、HTMLやCSS等のマークアップ言語を使ってページを作ること、絵筆を使って作ることと根本的に異なるため、記述言語に慣れていないと理解しづらくも知れません。基本的には授業計画に沿って進めますが、他の科目と比べて知識や技術の差が大きく表れるため、個々の理解度に応じて個別に指導します。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ウェブデザインについて ② ウェブページの模写(1) 1段組のレイアウト ③ ウェブページの模写(2) 2段組のレイアウト ④ ウェブページの模写(3) 横並びのメニュー ⑤ プランニング(1) コンセプトメイキング ⑥ プランニング(2) 情報収集 ⑦ プランニング(3) アイディアスケッチ ⑧ ウェブサイト制作(1) プロトタイプの作成 ⑨ ウェブサイト制作(2) 素材の作成 ⑩ ウェブサイト制作(3) コーディング (HTML) ⑪ ウェブサイト制作(4) コーディング (HTML) ⑫ ウェブサイト制作(5) コーディング (CSS) ⑬ ウェブサイト制作(6) コーディング (CSS) ⑭ ウェブサイト制作(7) 中間チェック ⑮ ウェブサイト制作(8) 修正 ⑯ ウェブサイト制作(9) 発表 		
予復習等	【予習】 HTMLとCSSの記述方法をおさらいしておくこと。たくさんのウェブサイトを見ること。 【復習】 授業項目は連続しているため、前回までの授業で行ったことを理解しておくこと。		
評価方法	提出物80%、発表・プレゼンテーション10%、出席状況・受講態度10%		
履修条件	「情報デザイン論」の単位を取得していることが望ましい。		
教科書	なし。授業ごとにウェブページを配信、または資料を配布する。		
参考書	授業内に適時紹介する。		

科目名	情報デザイン論 Theory of Information Design	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（1年後期）	科目区分	講義
担当者	坂本 牧葉	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本授業では、CG-ARTs協会 Webデザイナー検定（ベーシック）の資格取得と同程度の基礎知識と技術について習得する。Webサイト制作とそれに関連する専門用語、素材の制作、HTML・CSSを用いたWebサイト構築を座学と演習とで身につける。		
授業概要	はじめに、サイト構築の流れやコンセプトメイキング、Webサイト公開に用いられる技術などについて講義する。前半はこれらについてペーパーテストを行う。つづいて、演習を通してHtml、CSS、サイト構築に必要な画像処理などの基礎知識・技術について習得する。後半は演習を通して学習した、HTML・CSS言語の読解などに関するペーパーテストを行う。その後、Webページ制作課題への取り組みを通して、基礎的なWebデザイン技術を身につける。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 座学：コンセプトメイキング、Webサイトの分類 ② 座学：情報収集・分類・組織化 ③ 座学：画像処理、サイトの評価・メンテナンス ④ 座学：インターネットの基礎 ⑤ 前半 ペーパーテスト ⑥ 演習（1）HTMLの構造について ⑦ 演習（2）HTML：画像配置、表組等 ⑧ 演習（3）HTML：箇条書き、フォーム等 ⑨ 演習（4）CSS：要素ボックス、レイアウト ⑩ 後半 ペーパーテスト ⑪ 演習課題：Webページの制作（1）企画 ⑫ 演習課題：Webページの制作（2）デザイン ⑬ 演習課題：Webページの制作（3）デザイン ⑭ 演習課題：Webページの制作（4）コーディング ⑮ 演習課題：Webページの制作（5）コーディング ⑯ 総評 		
予復習等	【予習】 次回分の教科書ページの精読 【復習】 授業内で行う小テストの復習		
評価方法	試験40%、作品提出40%、出席・授業態度20%		
履修条件	なし		
教科書	CG-ARTs検定協会「入門Webデザイン 改定第三版」		
参考書	初回授業で案内する。		

科目名	デジタルデザイン表現 Digital Design Expression	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科VD専修（2年後期）	科目区分	演習
担当者	奥村 和則	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>学生が「CG演習」などのデジタルデザイン系科目で得た知識や技術を活用し、実践的な制作に取り組みつつ、デザイン業界で必要とされる柔軟な思考とレスポンス向上を図ることが目的である。課題の獲得からその解決の明示までを組み組み対象とし、より能動的な作品制作を実施する。またレギュレーションを理解し、実務者レベルとしてミーティング可能となる程度の知識を到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験: デザイン事務所にてグラフィック／編集デザイン業務の従事経験あり】 デジタルデバイスを用いて、実践的なデザイン制作を行っていく上で、自分自身の表現力と他者への伝達力の向上を計らなければならない。本講義では、技術や知識の習得だけでなく、デザイン業界で必要とされる柔軟な思考とレスポンスの向上を目指すため、前半はクリエイティブテスト形式を用いて、短時間型の課題を数多く行い、後半はデザイン現場で行われている制作方法と同一条件で、全15段の新聞広告の制作を行う。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① インTRODクシヨン ② 素材感の表現 ③ オリジナルブラシとシンボル ④ オリジナルパターンとグラデーション ⑤ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑥ 短時間での発想・制作・伝達 ⑦ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑧ 新聞全段広告の制作（1）－企業選定・調査 ⑨ 新聞全段広告の制作（2）－メインコピー ⑩ 新聞全段広告の制作（3）－ボディコピー ⑪ 新聞全段広告の制作（4）－カンパ制作 ⑫ 新聞全段広告の制作（5）－ヴィジュアル制作 ⑬ 新聞全段広告の制作（6）－フィニッシュワーク ⑭ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑮ クリエイティブテスト ⑯ 成果発表 ～プレゼンテーション～ 		
予復習等	<p>【予習】紙メディアにおける広告事例について調査を行っておくこと 【復習】提示された課題に取り組み、エスキースにて進捗を報告すること</p>		
評価方法	出席状況・受講態度30%、提出作品・プレゼンテーションによる評価70%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	課題研究 Seminar	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科（1年後期）	科目区分	演習
担当者	生活デザイン学科教員	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>2年次の卒業研究を円滑に行うための予備段階として、ゼミ形式での授業の進め方を体験し会得するとともに、世の中の事物に対し自ら問題意識を持ち解決する力を習得することを目的とする。また、長期間にわたって計画立てて研究・制作ができる力を身に付けることを目標とする。</p>		
授業概要	<p>生活デザイン学科の各教員に少人数の学生を配属し、教員の指導のもとで関心のあるテーマについて、研究、制作、発表、または専門にかかわる文献や外書の輪読などを行う。教員の専門分野についてガイダンスを行った後、受講者の希望と教員との相談をもとに、配属研究室を決める。所属する専修以外の研究室を選択することも可能である。1年前期の履修科目の成績で配属研究室を調整することがある。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 担当教員と話し合っ研究テーマを設定して、研究活動、制作活動を行う。 ② (1)「教養演習」でガイダンスを実施後、希望研究室調査書を提出する。 ③ (2)調整の必要がなければ、配属を掲示発表する。 ④ (3)調整が必要な場合は、調整後配属を掲示発表する。 ⑤ 研究室 ⑥ 1. ファッション造形・デザイン研究室 ⑦ 2. 材料学研究室 ⑧ 3. ファッションマーチャンダイジング研究室 ⑨ 4. ファッションクリエイイト研究室 ⑩ 5. 建築・環境デザイン研究室 ⑪ 6. 建築・地域デザイン研究室 ⑫ 7. 建築構造・材料研究室 ⑬ 8. インテリアデザイン研究室 ⑭ 9. グラフィックデザイン研究室 ⑮ 10. メディアデザイン研究室 ⑯ 11. 情報デザイン研究室 		
予復習等	<p>【予習】担当教員の指導による。 【復習】担当教員の指導による。</p>		
評価方法	研究、制作過程や成果を判定し、担当教員が決定する。		
履修条件	選択科目であるが、2年次の卒業研究を円滑に進めるためには、受講することが望ましい。		
教科書	担当教員による。		
参考書	担当教員による。		

科目名	生活環境学 Clothing Environment	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科（2年後期）【開放科目】	科目区分	講義
担当者	太田 幸一	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	快適で健康的・機能的な「衣環境」のあり方を人体の生理衛生の視点から理解し、健康に適した衣環境／住環境がどのような条件を備えたものであるかを知ることが目的とする。 寒暖への適応性、運動動作への適応性、皮膚の生理・衛生の3つの視点から捉え、各条件に合った素材選択などをできるようにし、衣環境／住環境における健康問題を考えられるようにする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公設試で繊維材料の快適性に関する中小企業向け指導・相談・依頼試験業務に従事】 衣服によって形成される「衣環境」や、住居によって形成される「住環境」は、人間を取り巻く自然、人工、社会、情報といった様々な環境と深く関わり、一番身近な個環境と位置づけられる。 人間が生活する時には、人体生理、温熱環境条件、衣服気候、保温効果、室内気候、安全性など、人間を中心とした周囲環境との関係を理解することが重要である。日常生活の様々な場面における、健康で快適な生活環境のあり方を、人間の「第二の皮膚」といわれる衣環境を重点に、人間の側から考える。		
授業計画	① 衣環境と住環境 ② 衣環境・住環境の快適性 ③ 暑さ寒さの快適性（1）体温とその調節 ④ 暑さ寒さの快適性（2）体内での熱移動 ⑤ 暑さ寒さの快適性（3）自律性体温調節反応 ⑥ 暑さ寒さの快適性（4）熱と水分の移動 ⑦ 衣服圧と快適性（1）人体の形状と運動変形 ⑧ 衣服圧と快適性（2）衣服圧と生理心理反応 ⑨ 衣服圧と快適性（3）衣服圧の生体への影響とメディカルテキスタイル ⑩ 皮膚の衛生と皮膚障害（1）皮膚の構造と生理 ⑪ 皮膚の衛生と皮膚障害（2）皮膚の汚染と衛生 ⑫ 皮膚の衛生と皮膚障害（3）衣服による皮膚障害 ⑬ 肌着の快適性と健康 ⑭ 寝衣と寝具の快適性と健康 ⑮ 履物と靴下の快適性と健康 ⑯ 試験（記述式 持ち込み不可）		
予復習等	【予習】解説予定の内容について、日常生活との関連について確認しておく 【復習】毎回配付される資料について、講義中解説した重要項目について復習する。		
評価方法	出席状況・受講態度20%、期末試験80%で、総合判定する		
履修条件	なし		
教科書	『衣環境の科学』／田村照子編著／建帛社		
参考書	『基礎被服衛生学』／田村照子／文化出版局 『衣服と気候』／田村照子／成山堂		

科目名	テキスタイルデザイン Textile Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科（2年後期）	科目区分	演習
担当者	太田 幸一	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	衣服の企画、設計にあたって、その目的や用途に合った物性、風合い、色柄を備えたテキスタイルを適切に設計選択できるようにすることを目的とする。 ミニチュア織機を用いて簡単な織物の企画設計を行い、製織原理、テキスタイルにおける柄出しの原理について習得する。		
授業概要	【担当者の実務経験：公設試で中小企業向けテキスタイルの試作業務に従事】 生活材料としての繊維製品には、織物、編物、レース、皮革等があり、広い意味でのテキスタイルデザインは、糸の種類や色、布の柄組織やパターン、布の染色図案を考えて、布地全体のデザインをすることである。しかし、本来のテキスタイルデザインとは、織物の意匠・図案のことで、織柄デザインを意味する。テキスタイルデザインでは、織物のたて糸、よこ糸の使い方による織柄や、さまざまな組織の変化による織柄の基本について組織図を描いて修得するとともに、ミニチュア織機で小作品の制作を行う。		
授業計画	① テキスタイルデザイン(素材)の概要説明 ② ミニチュア織機の使用（1）平織 ③ ミニチュア織機の使用（2）綾織／朱子織 ④ 織物の企画設計／課題作品の企画設計 ⑤ 課題作品の制作（1）・織物シミュレーション ⑥ 課題作品の制作（2） ⑦ 課題作品の制作（3） ⑧ 課題作品の制作（4）・仕上げ ⑨ ミニチュア織機の使用（3）ヨコ2重織／つづれ織り ⑩ 自由作品の図案・企画設計 ⑪ 自由作品の制作（1） ⑫ 自由作品の制作（2） ⑬ 自由作品の制作（3） ⑭ 自由作品の制作（4） ⑮ 自由作品の制作（5）・仕上げ ⑯ 自由作品の発表とまとめの講義		
予復習等	【予習】制作作品の図案などについてあらかじめ準備しておくこと 【復習】企画設計通りに作品が制作できているかを確認し、次回の作業を計画しておく		
評価方法	出席状況・受講態度40%、作品の評価60%で総合判定する		
履修条件	緻密な作業が伴うので、根気を必要とする。		
教科書	概要を記したプリントを配布する。織機の使用にあたっては、解説書等を参考にする。		
参考書	『繊維材料にフォーカスした生活材料学 新版』／榎本雅穂、古濱裕樹編著／アイケイコーポレーション 『ハンドウィービング』／文化出版局		

科目名	地域・環境デザイン論 Theory of Environment Design and Area Studies	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科（2年後期）	科目区分	講義
担当者	畑中 久美子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	自分の生活の延長として、地域・環境デザインを学びます。具体的には、デザインの視点から、身の回りの環境から、公共空間、まち・地域、様々なスケールのへの視点を養います。低炭素都市の実現がなぜ必要なのか、パウビオロジーの考えや、岐阜市の取り組みといった様々な視点から都市を考えます。さらに、建築・都市空間ユニバーサルデザインを学ぶことにより自分がデザインしている対象を多くの立場や角度から見られるようになることを目標とします。		
授業概要	【担当者の 実務経験：日・独の建築事務所で住宅や公共施設などの設計業務に従事した経験あり。】 普段私たちが使う建物と、地域に視点を置き、前半に「低炭素都市をめざすまちづくり」後半に「建築・都市空間のユニバーサルデザイン」を学びます。フィールドワークや見学では、2コマ連続で、大学の外に出ることもあります。大学近郊のまちや建物に赴き観察し、お互いの考えや意見を紹介し合うことで、他者の視点に気づき、理解を深めます。さらに、ユニバーサルデザインの概要を学んだ後、車椅子・アイマスク体験を行うことで、少しでも当事者の立場になってものごとを捉え考えられる、気づきが得られることを期待しています。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ガイダンス ② 地域と環境について ③ パウビオロジーの視点から見るまちと住環境 ④ ドイツの低炭素都市実現へのとりくみ ⑤ 低炭素都市実現に向けた住宅の使命 ⑥ 見学 ⑦ 見学 ⑧ 岐阜のまちを考える ⑨ 生活環境とユニバーサルデザイン ⑩ 公共空間・住空間のユニバーサルデザイン ⑪ フィールドワーク・公共建築 ⑫ フィールドワーク・公共建築 ⑬ 車椅子・アイマスク体験 ⑭ 車椅子・アイマスク体験 ⑮ まちづくりのとりくみ最新情報 ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】 次回の授業範囲を予習し、専門用語の意味を調べておくこと。 【復習】 授業で理解できなかった箇所を文献等で調べておくこと。		
評価方法	出席状況・授業態度30%、レポート・定期試験70%		
履修条件	見学の交通費、入場料は各自負担		
教科書	特になし		
参考書			

科目名	生活造形演習 Craft Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科（2年後期）	科目区分	演習
担当者	畑中 久美子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本演習では、地域素材である木や土を用いた手仕事で作ることができる生活道具に焦点を当て、デザインと製作を行う。対象物として、岐阜の木材を使った木のスプーン、土を用いたかまどなどの生活道具の制作をおこなう。さらに、事例収集、材料への理解、デザイン、制作、対象者の要望に応えるフィードバック、プレゼンテーションを通して、木や土の基礎知識とデザインプロセスを習得する。		
授業概要	【担当者の 実務経験：建築事務所で住宅や公共施設などの設計業務に従事した経験あり。】 課題1：スプーン制作 対象者を設定し、その人が使う木のスプーンを計画し、制作をおこなう。本授業は岐阜大学応用生物科学部との連携を行っており、岐阜大学位山演習林の木材を使用する。そして学内での演習のほか、集中講義として、岐阜大学の演習林で集中講義を行う。演習林のフィールドワークをおこない、立ち木の様子、枝や葉を観察しながら、素材の理解を深める。木材が建材や家具の材料として届く迄に、どのようなプロセスを経ているのか、林業と木材流通も理解する。課題2：土を用いたミニかまどのデザインと制作を行う。土台、本体下地、本体仕上げの3回に分けて制作する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ガイダンス ② スプーン1 ヒアリングして、デザインをする ③ スプーン2 木を切り出す、匙面を掘る ④ かまど1 土台づくり ⑤ スプーン3 削り出す ⑥ 岐阜大学柳土演習林にて集中講義 ⑦ 岐阜大学柳土演習林にて集中講義 ⑧ スプーン4 使い心地のヒアリングとフィードバック ⑨ かまど2 本体下地 ⑩ 岐阜大学柳土演習林にて集中講義 ⑪ 岐阜大学柳土演習林にて集中講義 ⑫ スプーン5 再度の使い心地のヒアリング ⑬ スプーン6 フィードバックと仕上げ ⑭ かまど3 本体仕上げ ⑮ 講習会 ⑯ 		
予復習等	【予習】 事例収集、対象者へのスプーンの要望ヒアリング等 【復習】 演習時間内で出来なかった作業の補足等		
評価方法	出席状況・授業態度30%、課題70%		
履修条件	交通費および、材料費の負担が必要。定員を15名とする。		
教科書	特になし		
参考書			

科目名	広告デザイン論 Theory of Advertisement Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科（2年後期）	科目区分	講義
担当者	折戸 加奈子	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	世の中には様々な広告デザインがあふれています。これら広告デザインにはいろいろな意味が隠されており、本講義では、そんな広告デザインの意味と役割について「ひもといて」いきます。その中で、広告デザインへの理解を深めることにより、デザインは“つなげる”ものだとより強く実感し、実務の現場において、クライアントの思いを汲み取る事とコミュニケーション能力が重要で、クライアントの思いをデザインする過程において、何が必要かを事例紹介とワークショップを通じ、双方向のコミュニケーション能力を高め行動して行くことを到達目標とする		
授業概要	授業計画：②から③のテーマについては世界、日本の中で気になる工芸品を選択し一人一人の発想、思いを感じ取るための発表の場を設ける。④から⑨のテーマについては各媒体の中で気になるデザインを選択し一人一人の発想、思いを感じ取るための発表の場を設ける。授業方法では企画のプレゼンに際しての、双方向を意識し自分以外の発想を理解し意識向上を目指すのが目的としており、デザイン性の向上、優越を図るものではなく、実社会に出た時の最優先事項であるコミュニケーション能力、自分の意見を持つことへの大切さを学びながらデザイン（全ての事象）には意味があることを習得。授業の目的の繰り返しの確認と感性を活かす事で⑩から⑬のワークショップに繋げ履修する事。開講順と開講テーマは変更される場合がある。		
授業計画	① デザインには意味がある導入1 ② デザインには意味がある導入2（世界のデザイン史） ③ デザインには意味がある導入3（日本のデザイン史） ④ どう伝える？-媒体をひもとく1-新聞媒体 ⑤ どう伝える？-媒体をひもとく2-サイン看板 ⑥ どう伝える？-媒体をひもとく3-ロゴマーク ⑦ どう伝える？-媒体をひもとく4-紙媒体 ⑧ どう伝える？-媒体をひもとく5-パッケージ ⑨ どう伝える？-媒体をひもとく6-ホームページ ⑩ ワークショップ1 企画骨子の草案 ⑪ ワークショップ2 ラフ制作（伝える・発見1） ⑫ ワークショップ3 ラフ制作（伝える・発見2） ⑬ ワークショップ4 ラフ制作（伝える・発見3） ⑭ ワークショップ5 ラフ制作（伝える・表現4） ⑮ プレゼンテーション&講評 ⑯ 全体講評・まとめ		
予復習等	【予習】 ②から⑨のテーマについて簡単なエクササイズレポートを記入 【復習】 特になし		
評価方法	出席状況15%・授業態度15%、プレゼンテーション40%・提出物30%		
履修条件	制作に必要な画材は各自負担		
教科書	なし		
参考書	適時案内		

科目名	卒業研究 Graduation Thesis/Graduation Works	単位数	4
		必選区分	必修
開講学科	生活デザイン学科（2年全期）	科目区分	演習
担当者	生活デザイン学科教員	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	2年間の集大成として、これまで学んできた知識・技能をもとに、社会的背景や既往の研究と関連付けて世の中の問題点や興味・関心事を取り上げ主体的に研究テーマを設定し、解決・提案できる能力を習得することを目的とする。全期にわたって計画的に研究・制作を遂行し、論理的に展開するとともにプレゼンテーション能力を会得する。		
授業概要	生活デザイン学科で習得する知識、技術を生かして、総合的に研究、制作に取り組む。1年次、12月に開催される2年生の卒業研究発表会・展示会で、研究発表や制作作品を聴講または見学し、1月に研究室の希望調査書を提出する。研究室ごとの人数を調整後、配属する研究室を決定する。所属する専修以外の研究室を選択することも可能である。1年次全期の科目の成績で配属先を調整することがある。2年次進級後、各自の配属研究室で、担当教員と相談の上研究テーマを設定し、年間を通じて研究活動、制作活動を行う。		
授業計画	①（1）研究テーマの設定、活動計画立案 ②（2）中間発表会（夏季休業中に開催） ③（3）卒業研究発表会（口頭発表・ショー発表、作品展示） ④（4）記録集の写真撮影と、要旨集の提出（研究室によっては論文集を作成する） ⑤ 研究室 ⑥ 1. ファッション造形・デザイン研究室 ⑦ 2. 材料学研究室 ⑧ 3. ファッションマーチャンダイジング研究室 ⑨ 4. ファッションマーケリエイト研究室 ⑩ 5. 建築・環境デザイン研究室 ⑪ 6. 建築・地域デザイン研究室 ⑫ 7. 建築構造・材料研究室 ⑬ 8. インテリアデザイン研究室 ⑭ 9. グラフィックデザイン研究室 ⑮ 10. メディアデザイン研究室 ⑯ 11. 情報デザイン研究室		
予復習等	【予習】 担当教員の指導による。 【復習】 担当教員の指導による。		
評価方法	研究、制作過程や成果を判定し、担当教員が決定する。		
履修条件	12月の卒業研究発表会・展示会を必ず聴講・見学すること。1年次の専門教育科目のうち、必修科目について80%を超える単位を取得していること。		
教科書	担当教員による。		
参考書	担当教員による。		

科目名	インターンシップ Internship	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	生活デザイン学科（1・2年全期）	科目区分	集中
担当者	中谷 友机子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>企業人としての実務を体験することによって職業意識を高めるとともに、企業・職種とのマッチングを見極める機会とする。さらに、企業研修をとおして、学ぶことの意味を問い直し、学習意欲の向上に結びつける。</p>		
授業概要	<p>それぞれの専門分野に応じた企業、または将来の職業に関連した企業で、一定期間企業研修を受ける。長期休暇を利用した研修が望ましい。</p>		
授業計画	<p>インターンシップ申し込みから実施までの流れ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 担当が4月のガイダンスで、概要を説明する。 2. 研修を希望する学生は、研修希望の企業を、担任をとおして進路支援委員の教員に伝える。 3. 学生は、インターンシップ登録カードを担任に提出する。 4. 進路支援委員は、受け入れ企業との調整を行う。 5. 企業研修（1週間） 6. 研修終了後、研修日誌を担任へ提出する。 7. 進路支援委員、教務委員は、担任に提出された研修日誌、受け入れ企業担当者の評価をもとに、成績判定、単位認定を行う。 		
予復習等	<p>【予習】研修先企業・事業所について研究する。 【復習】研修内容について日誌記入を通して確認を行い、翌日の研修に備えて課題を進める。</p>		
評価方法	<p>研修日誌（60%）、受け入れ企業担当者の評価（40%）を総合して評価する。</p>		
履修条件	<p>1日8時間、実質5日間の研修を体験し、研修日誌を提出する。</p>		
教科書			
参考書			