

科目名	情報・統計処理 (デザイン) Informatics/Statistical Processing	単位数	1
		必選区分	必修
開講学科	デザイン環境学科 (1年後期)	科目区分	演習
担当者	神谷 勇毅	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	統計学の基本的な概念を学ぶとともに実際の運用の場面での使い方を学ぶ。具体的には基本統計量、記述統計・推測統計の違い、正規分布、検定等とその応用を学習する。 統計の基礎について学び、演習を通じて、情報分析力と統計手法、データ活用の方法を身に着けることを目的とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：なし】 最初に、表計算ソフトの利用法について学ぶ。次に、様々な情報を客観的に記述、解釈するための手段である統計の基礎について学び、その分析手順を修得する。次に、学んだ知識を使い、データ収集と収集したデータの分析を行う。実験的な演習・分析や、地域(岐阜)に関する実際のデータ(政府の公的統計など)の分析を通じて、学んだ知識の定着を行う。最後に、データサイエンスやAIに関する文献調査をし、プレゼンテーションによる発表を行い、お互いの発表を聞くことで、この分野に関する知識を深めるとともに、視野を広げる。 【SDGs：4, 9】 【岐阜学関連の授業回：⑪, ⑫, ⑬, ⑭, ⑮】		
授業計画	① ガイダンス、身近にある統計 ② 表計算ソフトの利用方法 (関数など) ③ データビジュアライゼーション、データ分析ツール ④ 代表値とばらつき ⑤ クロス集計表、ヒストグラム ⑥ 四分位法、箱ひげ図 ⑦ 相関分析、回帰分析 (1) ⑧ 相関分析、回帰分析 (2) ⑨ 統計的仮説検定 (1) ⑩ 統計的仮説検定 (2) ⑪ 統計処理演習(1) データの収集と分析 ⑫ 統計処理演習(2) データの分析とまとめ ⑬ 統計処理演習(3) 発表 ⑭ 統計処理演習(4) 発表、データサイエンスとAIの関連 ⑮ 統計処理演習(5) 発表、総括とまとめ		
予復習等	【予習】ガイダンスや毎回授業中に指示する。 概ね1時間程度 【復習】講義内容を復習し、授業中に指示する課題等に取り組むこと。概ね2時間程度		
評価方法	平常点15%、授業内課題および最終課題85%		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	『Excelデータ分析の教科書』、日花弘子著、SBクリエイティブ株式会社出版		

科目名	色彩学 Color Science	単位数	2
		必選区分	必修
開講学科	デザイン環境学科 (1年前期)	科目区分	講義
担当者	山本 政幸	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	本授業では、グラフィック、ファッション、インテリアを含む広いデザイン領域において不可欠な色彩に関する知識を学習し、配色計画に関する基礎技能を身につける。色は生活の中でさまざまな役割を果たす。色の見え方についての理解を深めるとともに、色彩検定3級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修得することを旨とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：公的機関にてグラフィックデザイン/編集デザイン業務の経験あり】 まず色のはたらきや眼のしくみに関する科学的な基礎知識を確認し、色の分類と三属性などの表色系について学んだ後、色によって生じる心理効果と視覚効果および配色とその調和について理解を深める。また、ファッションとインテリアを中心とした実際のデザインにおけるカラーコーディネートの方法と色彩心理について学習する。配色技法など講義形式での理解が困難な内容に関しては演習型の課題を補助的に使用し、理論と実践の両面からの学習形態をとる。 【SDGs：9, 12】		
授業計画	① ガイダンス:色のはたらき ② 光と色：色はなぜ見えるのか?/眼のしくみ/照明と色の見え方 ③ 光と色：混色 ④ 色の表示：色の分類と三属性/PCCS ⑤ 色彩心理：色の心理効果/色の視覚効果 ⑥ 色彩調和：配色の基本的な考え方/色相を手がかりにした配色/トーンを手がかりにした配色 ⑦ 色彩調和：色相とトーンを組み合わせた配色/配色の基本的な技法 ⑧ 配色イメージ ⑨ ファッションと色彩：ファッションのカラーコーディネート/ファッションと色の心理効果 ⑩ インテリアと色彩：インテリアのカラーコーディネート/インテリアと色の心理効果 ⑪ JIS慣用色名 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1 (ファッション) ⑭ 色彩効果の実践学習：配色演習2 (インテリア) ⑮ 社会における色彩計画 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・課題：70% 提出物・受講態度：30%□		
履修条件	日本色研/新配色カード199aが必要		
教科書	『色彩検定公式テキスト 3級編』/編:色彩検定協会/出版:A・F・T企画		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	ファッションデザイン概論 Introduction to Fashion Design	単位数	2
		必選区分	FD必修/ID・VD選択
開講学科	デザイン環境学科（1年前期）【他学科専門科目】	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・役割や、それらがもたらす影響について考える。また、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考え、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することを到達目標とする。		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：アパレル産地組合における技術アドバイザー】</p> <p>ファッションをデザインするうえで必要となる、造形的なデザイン要素について理解し、それらの組み合わせによるデザイン構成を理解することで、適切な素材、色彩、形態を組み合わせデザインするための知識を学ぶ。また、社会、文化、産業、流行とファッションのかわりについて様々な視点から捉え理解を深める。その他にも、近代ファッションの変遷と時代に影響を与えたデザインや現代社会においてファッションをデザインをする上で考慮すべき事項を取り上げ解説する。</p> <p>【SDGs：9,12】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① なぜ衣服を着るのか 衣服の意義・役割、デザインの定義・分類 ② ファッションデザインの要素・役割 ③ 形態の見え方と捉え方 ④ カラーコーディネーション ⑤ 素材(色、柄、テクスチャー) ⑥ デザインの構成 ⑦ デザインの展開 ⑧ ファッションと社会・文化の関わり ⑨ ファッションと流行の関わり ⑩ ファッション産業におけるデザインの役割 ⑪ ユニバーサルデザイン、サステナブルデザイン ⑫ 近代ファッションの歩み(1) 身体性とデザイン ⑬ 近代ファッションの歩み(2) 産業とデザイン ⑭ 近代ファッションの歩み(3) 構成とデザイン ⑮ 近代ファッションの歩み(4) アートとデザイン 		
予復習等	<p>【予習】教科書・参考書の該当箇所の精読など。</p> <p>【復習】教科書、配布資料の読み直し、提示された課題を期限までに提出する。</p>		
評価方法	<p>【自科学生の場合】出席状況・受講態度30%、レポート・提出物70%</p> <p>【他科学生の場合】出席状況・受講態度30%、レポート・提出物70%</p>		
履修条件	衣料管理士必修。		
教科書	文化ファッション大系『服飾デザイン』／出版：文化出版局、配布資料		
参考書	『アパレルデザインの基礎 衣服デザイン・色彩論』／出版：日本衣料管理協会		

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	デザイン環境学科（1年前期）【他学科専門科目】	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	本授業の目的は、建築およびインテリアに関する基礎的な知識と考え方を身につけ、人間の生活や文化との関係性から空間を総合的に理解する力を育成することである。建築やインテリアを、単なる造形や機能としてではなく、社会・歴史・文化・自然環境などと結びつけた人間の営みとして捉える視点を養う。受講者は本授業を通して、空間を多角的に観察・分析する視点を獲得し、建築・インテリアに対して主体的かつ創造的に考える姿勢を身につけることを到達目標とする。		
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】</p> <p>本授業では、人間と空間の関係を軸に、光、素材、色彩、スケール、時間、記憶、五感といった空間を構成する要素をテーマごとに取り上げる。また、建築やインテリアが成立する背景として、社会制度、歴史、文化、都市環境との関係についても扱う。講義では、図面や写真、建築家の作品事例などを用いながら、空間の成り立ちや特徴を具体的に読み解く。建築やデザインを専攻する学生にとっては専門的学習の基盤を築くことができ、他分野の学生にとっては空間に対する教養的理解を深める内容である。</p> <p>【SDGs：11】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ガイダンス/建築・インテリアとは何か ② 空間と人間の関係 ③ 建築空間における光と影 ④ 素材と空間の質感 ⑤ 建築の歴史（西洋） ⑥ 建築の歴史（日本） ⑦ 空間と感覚：五感でとらえる建築 ⑧ 建築表現としての色彩 ⑨ 建築と時間：記憶・経年・変化 ⑩ インテリアの心理学的アプローチ ⑪ 建築家の思考と哲学 ⑫ 建築と都市空間の関係 ⑬ 建築と自然・気候への応答 ⑭ 建築と制度・政策 ⑮ 建築のランドスケープ的発想 		
予復習等	<p>【予習】一部の授業では、事前の下調べを指示する。</p> <p>【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。</p>		
評価方法	<p>【自科学生の場合】出席状況・授業態度30%、レポート・提出物70%</p> <p>【他科学生の場合】出席状況・授業態度30%、レポート・提出物70%</p>		
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	ヴィジュアルデザイン概論 Introduction to Visual Design	単位数	2
		必選区分	VD必修/FD・ID選択
開講学科	デザイン環境学科（1年前期）【他学科専門科目】	科目区分	講義
担当者	宮川 友子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	学生がヴィジュアルデザインの領域における世界観を理解し概要を掴むことを目的とする。様々なジャンルにおける代表的名作とデザイナー、古今東西の具体的な事例とその背景、現代的なメディアにおける立ち位置やその観点、アートとの境界など広く知り、講義と共に鑑賞や簡単な演習を通じて、興味・関心を高める。それらを元にヴィジュアルデザインの様々な事例について自分らしい考えを持ち、言語化できる力をつけることを目標とする。		
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デザイン業務の従事経験あり】 ヴィジュアルデザインの分野において、教養となる重要な歴史的事項や、近現代のデザイナーとその作品や活動についてを知る。講義の間に簡単な演習も交えながら、視覚的なコミュニケーション力や論理的思考を身につける。新しいメディアについてやジェンダー的な視点をもつこと、またアートとデザインの境界やその周辺について理解し、今後のデザイン関連課題の制作や、様々な活動に活かせるようにする。毎回の小レポートをふまえたフィードバックにより理解を深める。 【SDGs：9, 12, 16】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① オリエンテーション ② 論理的にもものを見ることについて ③ 絵を言葉で説明する ④ 視覚言語と世界のヴィジュアルコミュニケーション ⑤ ビクトグラムや絵文字などについて ⑥ オリンピックのデザイン ⑦ 国内外の名作デザインとそのデザイナー ⑧ ポスター史と世界のポスター展 ⑨ ヴィジュアルデザインの世界におけるジェンダー的視点について (1) ⑩ ヴィジュアルデザインの世界におけるジェンダー的視点について (2) ⑪ インターネットとヴィジュアルコミュニケーション (1) ⑫ インターネットとヴィジュアルコミュニケーション (2) ⑬ ヴィジュアルデザインと地域ブランド ⑭ ヴィジュアルデザインとアートの境界 (1) ⑮ ヴィジュアルデザインとアートの境界 (2) ⑯ 定期試験 		
予復習等	【予習】日頃からパッケージやロゴなどあらゆる種類の身近なデザインについて観察したり、好きなものや話題を集めておく。 【復習】毎回の小レポートで授業を振り返り、興味を持った人・物・事について調査する。		
評価方法	【自科学生の場合】毎回の小レポート75%、定期試験20%、出席状況・受講態度5% 【他科学生の場合】毎回の小レポート75%、定期試験25%		
履修条件	なし。		
教科書	なし。		
参考書	授業内で適時紹介する。		

科目名	材料学 Material Science	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（1年前期）【他学科専門科目】	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	日常生活で幅広く用いられている各種材料について、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。 金属/無機/有機材料種類や製造工程、性質、用途を理解し、デザインの各分野において各種材料を適切に選択使用し、目的に合ったデザインができるようにすること、環境に配慮した材料選定を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・複合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】 人間は古くから、木、土、鉱物など、そのままの状態では有効活用が難しい各種物質を、熱や化学変化などの力を用いて様々な形態に加工することで、利用価値の高い材料として日常生活に用いてきた。この講義ではデザインの分野で用いられる各種材料を中心に、材料の種類や性質、加工方法などを学ぶ。また、材料に関する知識の応用として、岐阜で生産されている製品に用いられる材料について、その歴史と材料固有の特性を理解する。 【SDGs：9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑩～⑮】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 材料の分類 ② 材料の性質 ③ 金属材料（1）鉄鋼 ④ 金属材料（2）非鉄金属 ⑤ 無機材料（1）石材・宝石 ⑥ 無機材料（2）セラミックス ⑦ 有機材料（1）天然繊維・木材 ⑧ 有機材料（2）化学繊維・プラスチック ⑨ コンクリートと複合材料 ⑩ 岐阜と材料の関わり ⑪ 岐阜の材料（1）岐阜の金属—関の刃物・刀剣— ⑫ 岐阜の材料（2）岐阜の陶磁器—美濃焼— ⑬ 岐阜の材料（3）岐阜の木材加工—飛騨の木工・大垣の升— ⑭ 岐阜の材料（4）岐阜の繊維製品—岐阜のテキスタイル・美濃和紙— ⑮ 材料と地球環境 ⑯ 定期試験 		
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	【自科学生の場合】出席状況・受講態度20%、期末試験80%で、総合判定する 【他科学生の場合】出席状況・受講態度20%、レポート課題80%で、総合判定する		
履修条件	なし		
教科書	毎回講義内容の概要を記した資料を配布する。		
参考書	『わかりやすい材料学の基礎』/菱田博俊/成山堂書店『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	美術・デザイン史 History of Art and Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（1年前期）	科目区分	講義
担当者	鳥羽 都子	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	「美術史・デザイン史」が社会と関わりあいながら展開され、現代や自身にも繋がっていることをイメージできるようになる。各時代の代表的な美術・デザインの様式や特有の表現、テーマ、技法、思想を知り、それらが生まれた土地や歴史との関係に理解を深める。到達目標は、各時代の代表的な作品についての知識・関心をもち、美的感性と独自の視点を育み、自身の創作・思考に生かす基礎教養とすることである。		
授業概要	【担当者の実務経験：美術館、アートセンター、出版社で研究・企画・編集の経験。】講義では、各時代の芸術家やデザイナーなどの制作物を映写して紹介する。対話型で鑑賞や考察を行うほか、現役キュレーターの講師が展覧会関連の話題も提供する。毎回、資料を配布する。各回最後に、コメントシートの記入時間を設け、復習・理解促進を行う。翌週、講師からコメント等をつけて返却する。講義に関連し美術館見学会（学外授業）を行う（交通費・入場料等は実費自己負担）。参加できない場合は、他の展覧会を自主見学し、レポートを提出すること。最終回に筆記試験。【SDGs：16】		
授業計画	① 美術の起源：～13世紀：古代エジプト、中国、縄文、ギリシャ・ローマ ② 大航海時代：14～15世紀 ゴシック・初期ルネサンス、奈良～室町 ③ 宗教改革・無敵艦隊：15～16世紀 ルネサンス（2）・バロック、安土桃山 ④ 宗教戦争・日蘭貿易：～17世紀 フランドル、江戸 ⑤ 啓蒙思想：ロココ、江戸 ⑥ 産業革命：新古典、ロマン派、江戸 ⑦ パリ万博：象徴、アールヌーヴォー、分離派、アーツ&クラフト ⑧ 学外授業：岐阜県美術館見学会（日本画、西洋美術、彫刻、現代美術などを実見） ⑨ （学外授業に振替） ⑩ ジャポニスム：印象派、表現主義 ⑪ 世界大戦：エコールドパリ、キュビズム、バウハウス ⑫ 20世紀：アールデコ、機能主義、シュルレアリスム、抽象表現、ポップアート ⑬ 現代美術：20世紀後半～ ⑭ 印刷・デザイン、工芸・文字 ⑮ 授業内試験		
予復習等	【予習】参考書の該当箇所の精読、関連展覧会等の鑑賞、関連画像の検索 【復習】配布資料の読み直し、参考書の該当箇所の精読、関連画像の検索		
評価方法	出席状況及び授業内コメントシート50%、試験50%		
履修条件	参考書は、授業に持参する必要はないが随時閲覧を推奨		
教科書	『イラストで読む 奇想の画家たち』杉全 美帆子、河出書房新社、2023		
参考書	『美術の物語』E.H. ゴンブリッチ、河出書房新社、『西洋美術館』『日本美術館』小学館		

科目名	基礎造形 Basic Design	単位数	1
		必選区分	必修
開講学科	デザイン環境学科（1年前期）	科目区分	講義
担当者	小川 直茂	教員区分	非常勤講師
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／ヴィジュアルなど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到達目標とする。□		
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、各造形要素への理解を段階的に深める授業内容を設定している。授業前半は導入として造形要素を単体で扱う基礎課題に、授業後半は複数の造形要素を組み合わせた発展課題に取り組む。アナログ画材を用いた複数の課題制作によって、デザイン活動実践にあたっての基本的な制作姿勢を養うとともに、あらゆる分野の造形活動に通じる造形要素の扱い方を体験的に学習する。【SDGs：9】		
授業計画	① イントロダクション／点・線・面と造形 ② 平行線による構成：疎密と太さによる立体感（1）：課題説明、試作 ③ 平行線による構成：疎密と太さによる立体感（2）：本制作 ④ 平行線による構成：色による透明視（1）：課題説明、試作 ⑤ 平行線による構成：色による透明視（2）：本制作 ⑥ 断線・欠線によるネガティブな像の構成（1）：課題説明、試作 ⑦ 断線・欠線によるネガティブな像の構成（2）：本制作 ⑧ 漸進変化による構成（1）：課題説明、試作 ⑨ 漸進変化による構成（2）：本制作 ⑩ 同形分割と等量分割（1）：課題説明、試作 ⑪ 同形分割と等量分割（2）：本制作 ⑫ 同形ユニットによる平面充填（1）：課題説明、試作 ⑬ 同形ユニットによる平面充填（2）：本制作 ⑭ 基礎造形技法の応用表現（1）：課題説明、試作 ⑮ 基礎造形技法の応用表現（2）：本制作		
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、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	課題制作に必要な用具・材料費は受講生の自己負担とする。□		
教科書	『あたらしい基礎造形-造形要素の組み合わせによる造形メソッド-』／著：久保村里正 ほか／出版：文教大学出版事業部		
参考書	なし		

科目名	ファッションデザイン演習 Fashion Design	単位数	1
		必選区分	FD必修/ID・VD選択
開講学科	デザイン環境学科（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	デザイン環境学科の領域共通の専門科目の演習として、ファッション領域の基礎を演習することを目的とする。ファッション領域では、衣服造形の基礎的な知識を学び、衣服製作の技術を実習を通して修得する。		
授業概要	ファッション領域で衣服製作に必要な基礎的な知識及び技術を学ぶ。手縫いの基礎や、ミシンの使い方、ティアードスカートの製作を通して、衣服の構造や、製作過程を理解する。 【SDGs：11, 12】		
授業計画	① ガイダンス ② 基礎縫い（手縫い） ③ 基礎縫い（手縫い） ④ スカートの製図 ⑤ スカートの製図 ⑥ スカートの裁断 ⑦ スカートの印付け ⑧ スカートの仮縫い ⑨ スカートの仮縫い ⑩ スカートの仮縫い ⑪ スカートの本縫い（1） ⑫ スカートの本縫い（2） ⑬ スカートの本縫い（3） ⑭ スカートの本縫い（4） ⑮ 仕上げ		
予復習等	【予習】スカートの製作についてプリントで予習する。 【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	制作に必要な材料費等は各自で負担		
教科書	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	建築・インテリア演習 Architecture/Interior Design	単位数	1
		必選区分	ID必修/FD・VD選択
開講学科	デザイン環境学科（1年前期）	科目区分	演習
担当者	木村 真弓	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	デザイン環境学科の領域共通の専門科目の演習として、建築・インテリア領域の基礎を演習することを目的とする。建築・インテリア領域では、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	【担当者の実務経験：インテリアデザイナーとして主に住宅のインテリアデザインに携わる。住宅意匠設計、店舗・事務所・ホテルの改装他。】 本科目では、製図法の基礎を学ぶための図面模写を演習する。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。建築物の床上1～1.5m程度のところを水平に切断し、水平面に正投影法によって投影した「平面図」、建築物の外観を鉛直面に正投影法によって投影した「立面図」、建築物を鉛直に切断し、鉛直面に正投影法によって投影した「断面図」および建築物を鉛直に切断し、基礎から軒までを詳細に描いた「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。 【SDGs：⑩】		
授業計画	① ガイダンス ② 木造建築の図面模写・平面図（1） ③ 木造建築の図面模写・平面図（2） ④ 木造建築の図面模写・平面図（3） ⑤ 木造建築の図面模写・平面図（4） ⑥ 木造建築の図面模写・平面図（5） ⑦ 木造建築の図面模写・立面図・断面図（1） ⑧ 木造建築の図面模写・立面図・断面図（2） ⑨ 木造建築の図面模写・立面図・断面図（3） ⑩ 木造建築の図面模写・立面図・断面図（4） ⑪ 木造建築の図面模写・矩計図（1） ⑫ 木造建築の図面模写・矩計図（2） ⑬ 木造建築の図面模写・矩計図（3） ⑭ 木造建築の図面模写・矩計図（4） ⑮ 木造建築の図面模写・矩計図（5） ⑯ 課題提出		
予復習等	【予習】配布する手順書で製図の手順を予習する。 【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	制作に必要な材料費等は各自で負担		
教科書	1年後期にID領域を選択予定の学生：学芸出版社「住まいの建築設計製図」今村 仁美著		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	ヴィジュアルデザイン演習 Visual Design	単位数	1
		必選区分	VD必修/FD・ID選択
開講学科	デザイン環境学科（1年前期）	科目区分	演習
担当者	宮川 友子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	本授業では、学生がヴィジュアルデザイン領域の学びにおいて必要な観察力や、集中力、描画力、そして必要な技術を身につけることを目的とする。そのためアクリル/水彩絵具やケント紙/水彩紙などの必要な道具の使い方を学び、グラフィックデザインにおいて重要な要素である文字について、和文・欧文ともにその歴史や構成要素、フォントの種類について学び、演習を通じてその美しさや用途を理解することを目標とする。		
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デザイン業務の従事経験あり（宮川）】 ヴィジュアルデザイン分野において最も重要な要素である文字の、エレメントの美しさやレイアウトする際の空間などの基礎的事項について、アクリル絵具とケント紙を用い、レタリングなどの演習を通じて学び身につける。また様々な分野において自分の考えをプレゼンテーションする際に有用な、基礎的なイラストレーションの技術を身につけるため水彩画に取り組む。 【SDGs：9】		
授業計画	① オリエンテーション・トレースについて ② 幾何学形態による大きさ・スペースの調整（製図） ③ " （着彩） ④ 和文フォント 明朝体・ゴシック体による創作漢字（アイデアスケッチ） ⑤ " （下書き） ⑥ " （着彩） ⑦ 欧文フォント ローマン体・ゴシック体による平面構成（課題説明） ⑧ " （アイデアスケッチ） ⑨ " （下書き） ⑩ " （着彩） ⑪ 水彩絵具によるイラストレーション（道具の使用方法） ⑫ " （下書き） ⑬ " （着彩） ⑭ 文字とデザイン 発展課題（1） ⑮ 文字とデザイン 発展課題（2）		
予復習等	【予習】文字や図形、イラストレーションなどに関心を持ち、好きな・参考になる資料をコレクションする。 【復習】授業時に示した課題について取り組み、授業時間外の制作を経て指定の時期までに提出すること。		
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	課題制作に必要な用具・材料費は受講生の自己負担とする。□		
教科書	なし。		
参考書	授業内で紹介する。		

科目名	発想トレーニング Idea and Solution	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（1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	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グラフィック/編集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。 【SDGs：4, 8, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：③, ④】		
授業計画	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（エスキースにて進捗を報告）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	ヴィジュアル・情報領域の基礎演習科目として位置づけています。同領域を希望する学生に履修を勧めます（2年前期開講の「パッケージデザイン」の履修条件になる可能性があります）		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	サステイナブルデザイン Sustainable Design	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（1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	日本は2050年までに脱炭素社会することを目標に掲げている。ものづくりを行うデザイン環境学科の学生として、サステイナブルデザインは避けて通ることができない。私たちはどのようなモノづくりを目指せばよいかを考えるために、現状を把握し、国や世界の取り組み、SDGsから見たものづくりの取り組みを観察する。さらに、ユニバーサルデザインについて基礎的な知識を身につけ、当事者の立場を理解する。		
授業概要	【担当者の実務経験：日・独の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。】 前半に「脱炭素を社会をめざす」にて、地球温暖化の現状を把握し、ものづくりに携わる人の使命を確認する。後半に「大学校舎から学ぶユニバーサルデザイン」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つ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する。 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る。最後に素材としての土に触れて、その可能性を考える。 【SDGs：3, 4, 5, 11, 12, 13, 15】 【岐阜学関連の授業回：⑩】		
授業計画	① ガイダンス ② 地域と環境 SDGsをとおして物事を見てみよう ③ バウビオロギ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 カーボンニュートラル カーボンオフセットについて ⑦ 林業を理解するワークショップ ⑧ 岐阜のまちを考える ⑨ 見学 ⑩ 見学 ⑪ ユニバーサルデザイン ⑫ 車椅子・アイマスク体験 ⑬ 車椅子・アイマスク体験 ⑭ 素材としての土の可能性 ⑮ 素材としての土の可能性 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	適宜資料を配布する。		

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
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	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	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、広く社会情勢、経済の動向、アートやユニバーサルデザインなども追究、専門知識と技術を取得し物作りする事で、社会生活における諸課題を創造的に解決する表現方法を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貢献出来る人材の養成を目指す事を到達目標とする。		
授業概要	【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。現役で専門学校の担任業務に従事。】自由な発想のファッションデザインを現実的に物づ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合う表現方法を取得する。人間の身体プロポーションの動きによる着装の変化の描法演習、画材の特性研究を経て各種コンテストも参加で実践的な経験も授業として実施する。【SDGs5, 9, 12】		
授業計画	① 顔 パーツの位置の把握と形の理解 ② 手・脚 形を理解し、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からデザイン性のあるアイテムまでの装着方法 ⑤ 着装(2) 動作による衣服のしわの変化の理解 ⑥ 着装(3) 衣服のシルエットによるしわの変化の理解 ⑦ プロポーション(2) メンズ・キッズのプロポーションの理解とポーズの研究 ⑧ 着彩 各種画材特性の理解と着彩方法の研究 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) 素材の表情を理解し画材との相性を研究 ⑪ 素材別表現法(2) 織り・柄・編地等の描法演習 ⑫ ディテールの研究 (衿・袖・ダーツ・デザイン線) ⑬ アイテム画の基本演習Ⅰ (シャツ・ジャケット・コートなどのトップス) ⑭ アイテム画の基本演習Ⅱ (スカート・パンツ) ⑮ アイテム画Ⅲ (衿・袖・その他のディテール) ⑯ 定期試験 (ポートフォリオ作成)		
予復習等	【予習】次回演習に関する参考資料を調べてデザインを考えておく。		
評価方法	出席状況40%・受講態度30%・定期試験(ポートフォリオ)30%		
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	ファッションデザインテクニック		
参考書	文化ファッション大系ファッションデザイン画		

科目名	ファッション造形論 Theory of Fashion Making	単位数	2
		必選区分	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	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	<p>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し、以下の4点を到達目標とする。</p> <p>(1)人体構造と衣服の関連について理解する (2)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を理解する (3)衣服の設計・生産システムを理解する (4)衣服生産上起こりうる問題点と、素材・機器の関係を理解する</p>		
授業概要	<p>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式を深める。</p> <p>【SDGs : 12】</p>		
授業計画	<ol 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 衣服と人体ー人体の構造、体型、人体計測ー ③ アパレルの種類、シルエットと求められる性能 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 布地の立体化の技法 ⑦ 布地の立体化と布の力学特性 ⑧ 表地の種類と素材選定ー天然繊維・単繊維素材ー ⑨ 表地の種類と素材選定ー合成繊維・長繊維素材ー ⑩ 表地の種類と素材選定ーニットの特徴と種類ー ⑪ 裏地と芯地の役割と種類、素材選定 ⑫ 既製服の衣料サイズと工業用ボディ ⑬ プロダクトパターン、縫製仕様書の作成 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 試験 		
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う。</p>		
評価方法	出席状況・受講態度20%、課題提出40%、期末試験40%		
履修条件	衣料管理士必修		
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3級ガイドブック、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	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（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に、各自の身体にフィットするパターンを作成する。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> <p>【SDGs : 12】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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(衿つけ) 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 		
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③ブラウス・ワンピース(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①服飾造形の基礎(文化出版局)		

科目名	ドレーピング Draping	単位数	2
		必選区分	FD選択
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	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	ドレーピングとは、様々な種類のボディや素材を使ってデザインを形にしたり、シルエットを作る方法である。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、構造線のとらえ方を学ぶ。基礎となるシルエットの演習を行い、ドレーピングの基本的な技術を習得するとともに、人体の特性と衣服の関係を学び、適正なパターンメイキングができることを目的とする。また、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3級を取得するための知識と技術を身に付ける。		
授業概要	【担当者の実務経験：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級の指導及び実技試験採点の経験あり。アパレル企業でデザイナー・パターンナーとしての業務に従事経験あり。専門学校で同教科ほか担当経験あり】 人間の身体は凸凹の形であるため、平面である布を覆ったとき、どのように形を作れば機能性のある衣服として成り立つかは、人体を観察し、構造原理を理解することが重要である。シルエットの構成、量感、フィット感を判断し、機能性、ファッション性をプラスすることも必要とされる。この授業では、基本の演習を通して、デザインのバランスを捉える感覚を養い、パターンメイキング力の向上とクリエイションのステップに繋げる。 【SDGs：4, 9, 12】		
授業計画	① ドレーピングの基礎と準備 ・ダーツ移動（1）バリエーション ② ダーツ移動（2）折り紙パターン ③ 地直し・ストレートスローパー（1） ④ ストレートスローパー（2） ⑤ ストレートスローパー（3） ⑥ タイトスローパー（1） ⑦ タイトスローパー（2） ⑧ ダーツ移動（3）デザイン線 ⑨ ブラウス（1）身頃 ⑩ ブラウス（2）襟 ⑪ ブラウス（3）袖 ⑫ タイトスカート（1） ⑬ タイトスカート（2） ⑭ フレアスカート（1） ⑮ フレアスカート（2） ⑯ 定期試験		
予復習等	・授業で使用する布の地直しの準備、授業内で行った内容の確認をし、次の授業までに説明の箇所まで課題を進めておくこと。		
評価方法	出席状況及び授業態度 20% 提出課題 80%		
履修条件	演習に必要な道具は各自の負担とする。		
教科書	なし プリント配布		
参考書	『文化ファッション大系 アパレル生産③立体裁断 基礎編』/文化出版局		

科目名	繊維材料学 Fiber Science	単位数	2
		必選区分	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（1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	ファッション領域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】 この講義では、ファッション分野において根幹となる繊維製品を中心に、繊維材料の性質、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。 【SDGs：9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑮】		
授業計画	① 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／繊維材料の最新トピックス ⑮ 岐阜・尾州産地と繊維材料 ⑯ 定期試験		
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	あらかじめ『材料学』を受講しておくことが望ましい		
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	ファッションビジネス論 Theory of Fashion Business	単位数	2
		必選区分	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（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	<p>ファッションビジネスの全貌を知り、テキスタイル産業・アパレル産業・小売業の業務を理解することを目的とする。</p> <p>現代社会においてファッションは欠かせないものである。日々移り変わる、消費者のニーズを素早く見極め、魅力的な商品を提供するプロセスを知ること、ファッション産業に携わるための基礎的な知識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：アパレル産地組合における技術アドバイザー】</p> <p>ファッションを消費者ではなくビジネスとして担っていく立場から捉え、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、ファッション産業の特性と構造について、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、ファッションビジネス分野の基礎的な知識を体系的に学ぶ。</p> <p>なお、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、積極的な検定受験を推奨し、資格取得を目指すための小テスト等を実施する。</p> <p>【SDGs：4, 6, 9, 12】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ファッションビジネスの定義と特性 ② ファッション生活と消費 ③ ファッション産業構造(1) ④ ファッション産業構造(2) ⑤ テキスタイル産業 ⑥ アパレル産業 ⑦ アパレル小売産業 ⑧ ビジネス知識と計数管理 ⑨ ファッションマーケティング ⑩ ファッションマーチャンダイジング ⑪ アパレル生産と物流 ⑫ ファッション流通とプロモーション ⑬ ファッション商品知識 ⑭ ファッション産業の職種と業務内容 ⑮ 小テスト 		
予復習等	<p>【予習】教科書、配布資料を読み次回の授業内容について予習する。</p> <p>【復習】授業で行った内容について復習を行うとともに、参考書等で検定対策をする。</p>		
評価方法	出席状況・受講態度30%、小テスト・提出物70%		
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、配布資料		
参考書	文化ファッション体系『ファッションビジネス』、ファッションビジネス能力検定試験2,3級項目別試験問題・解答集		

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	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	演習
担当者	岩崎 之勇	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>学生が、ファッションブランドを題材に、マーケティングの視点からブランドの世界観・市場・消費者・競合・デジタル施策などを多角的に分析し、最終的に「マーケティング提案書」を作成することを通じて、ファッション業界で求められる「調査力」「分析力」「企画力」「表現力」を段階的に身につけることを目的とする。</p>		
授業概要	<p>授業ではワークシートを通じて分析内容を積み上げていく。学生は選択した対象ブランドを15回にわたり継続して調査し、ファッション特有の視覚的分析（ルック、デザインコード、トレンド、ビジュアル表現）と、マーケティング分析（市場、SNS、EC、課題設定）を組み合わせてながら、ブランドの課題を発見し、解決策を提案する力を養う。最終回では、各自が作成したマーケティング提案書をもとにプレゼンテーションを行い、ブランドの未来に向けた具体的な施策を発表する。</p> <p>【SDGs：5, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑨, ⑩, ⑬, ⑮】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ガイダンス：授業の流れ、対象テーマ（ブランド）の選定 ② ファッション産業の理解：市場構造・ブランド分類を踏まえ、対象ブランドの位置づけを整理 ③ ブランド世界観分析（1）：歴史・デザインコード・シルエットを調査 ④ ブランド世界観分析（2）：ルック分析、スタイリングの特徴抽出 ⑤ トレンドリサーチ（1）：ランウェイ・SNS・ストリートからトレンド収集 ⑥ トレンドリサーチ（2）：トレンドの背景分析、対象ブランドとの関連性を考察 ⑦ ターゲット分析：ペルソナ設定、消費者インサイトの抽出 ⑧ 競合分析：競合ブランドの比較、ポジショニング分析 ⑨ SNS・ビジュアル分析：SNS投稿・広告・キービジュアルの分析 ⑩ デジタル戦略分析：ECサイト・アプリ・UXの調査 ⑪ マーケティング課題の設定：調査結果からブランドの課題を設定 ⑫ マーケティング提案（1）：課題に対する施策案の方向性を決定 ⑬ マーケティング提案（2）：SNS施策・ビジュアル案・デジタル施策などを提案書にまとめる ⑭ 提案書仕上げ：マーケティング提案書の完成、発表準備 ⑮ 最終発表：マーケティング提案の発表・評価・振り返り 		
予復習等	なし（但し、授業時間内で完了し得なかった課題作業は、次回までに完結していること。）		
評価方法	最終マーケティング提案書・発表：50%、中間課題（ブランド分析・トレンド分析）：25%、その他授業内ワーク：15%、参加態度：10%		
履修条件	衣料管理士必修		
教科書	なし（授業中に資料を適宜配布する。）		
参考書	『文化ファッション体系 ファッション流通講座① ファッションビジネス流通編基礎』／編：文化服装学院／出版：文化出版局、その他授業内で紹介する。		

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
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	講師未定	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標			
授業概要			
授業計画			
予復習等			
評価方法			
履修条件			
教科書			
参考書			

科目名	建築・インテリア設計演習 I Architecture/Interior Planning I	単位数	2
		必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（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	前期に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。に、ユニバーサルデザインについて基礎的な知識を身につけ、当事者の立場を理解する。		
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。】この演習では、前期に習得した基礎製図の技術を生かして住宅の設計をします。課題敷地を読み取り、敷地模型を作成し、ボリューム模型、スチレンボード模型へとステップを踏みながら設計を進めていきます。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ていきます。 【SDGs：3, 4, 5, 11, 12, 13, 15】 【岐阜学関連の授業回：⑩】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 課題：「住宅の設計」 課題説明および、敷地見学 敷地模型づくり ② 敷地見学 ③ 敷地分析・敷地模型づくり 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 プレゼンテーション ⑬ プレゼンテーション ⑭ 講評会 ⑮ 図面の手直し 		
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	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CAD演習 Architecture/Interior CAD	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（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図することにより、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。 【SDGs：11】		
授業計画	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2026」 X-Knowledge 鳥谷部誠著「AutoCADで学ぶ建築製図の基本」		
参考書	なし		

科目名	建築プレゼンテーション演習 Architecture Presentation	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（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	建築プレゼンテーション演習では、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I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行います。 【SDGs：4,5,11】		
授業計画	① ガイダンス（建築プレゼンテーション演習の方法） ② 図面に使えるテクニック ③ 図面に使えるテクニック ④ 建築写真に使えるテクニック□ ⑤ 建築ベースに使えるテクニック ⑥ プレゼンテーションに使えるテクニック ⑦ コンペの作品からプレゼンテーションを学ぶ ⑧ コンペの作品からプレゼンテーションを学ぶ ⑨ カットングプリンターを使おう 基礎編 ⑩ カットングプリンターを使おう 応用編 ⑪ ポートフォリオの作成1 ⑫ ポートフォリオの作成2 ⑬ ポートフォリオの講評会 ⑭ 課題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・インテリア設計演習Iを受講していることが望ましい。		
教科書	サクサク学ぶAutoCAD・SketchUp・Photoshop・Illustrator：2D・3Dの連携によるプレゼンボード作成（学芸出版）		
参考書			

科目名	建築計画論 Theory of Architectural Planning	単位数	2
		必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（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>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	<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。 【SDGs：11】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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	<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。コンベックスを持参すること。		
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成「住居」』/日本建築学会学会 / 出版：丸善		

科目名	西洋建築史 History of Western Architecture	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	杉山 真魚	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>本授業では、学生が古代から現代までの西洋建築の歴史について大きく以下の3点を学ぶことを目的とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① インテリア・住居・建築に関する教養・専門知識を修得する。 ② 西洋建築の空間や意匠の特徴を理解する。 ③ 西洋建築を取り巻く環境や技術の歴史的経緯を理解する。 		
授業概要	<p>新しい生活空間を創造・享受するためには、自然と人間のあり方を歴史的に理解することが必要である。本授業では、西洋の建築と都市に関する様々な思想を知ること、および建築作品や都市景観を見ることを通して、現代の状況を多角的に把握し、未来を見通す力を涵養する。第4回までの授業では、西洋建築の「通史的理解」を深めるため、19世紀を重大な転換点としながら、「建築」「空間」「都市」という鍵語とともに古代から現代までの流れを総覧する。第5回～第15回では各時代の社会や生活とともに建築の詳細を把握する。 【SDGs：11, 12】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 趣旨説明 ② 西洋建築の基礎概念（1）建築 ③ 西洋建築の基礎概念（2）空間 ④ 西洋建築の基礎概念（3）都市 ⑤ 古代の建築（1）古代オリエント建築 ⑥ 古代の建築（2）古代ギリシア建築 ⑦ 古代の建築（3）古代ローマ建築 ⑧ 中世の建築（1）初期キリスト教建築 ⑨ 中世の建築（2）ロマネスク建築 ⑩ 中世の建築（3）ゴシック建築 ⑪ 近世の建築（1）ルネサンス建築 ⑫ 近世の建築（2）バロック建築 ⑬ 近世・近代の建築 18～19世紀の建築 ⑭ 近・現代の建築（1）20世紀の建築 ⑮ 近・現代の建築（2）現代の建築 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】 教科書を用いて西洋史の概略を理解しておくこと。 【復習】 次の時代の展開を掴むために授業で配布する参考資料を読むこと。</p>		
評価方法	授業態度・各回レポート課題（スケッチ課題の場合もあり）50% 定期試験 50%		
履修条件	なし		
教科書	『建築史』編集委員会著『コンパクト版 建築史 日本・西洋』、彰国社		
参考書	適宜参考資料を配付する		

科目名	建築材料学 Building Materials	単位数	2
		必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（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、2年生前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	<p>【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】</p> <p>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。木質材料1では岐阜の県産材を取り上げ紹介する。</p> <p>【SDGs：9, 11, 12】</p> <p>【岐阜学関連の授業回：⑧】</p>		
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・岐阜の木材） 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	<p>【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。</p> <p>【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。</p>		
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	建築環境学 Theory of Architectural Environment	単位数	2
		必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	森 亨介	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	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注目され、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を持たれている。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。		
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。そのためには、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> <p>【SDGs：7, 9, 11, 12, 13】</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。</p> <p>【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		
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 Theory of Architectural Equipment	単位数	2
		必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	森 亨介	教員区分	非常勤講師
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。汚染を防ぎ、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調設備である。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、重要性が増してきている。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> <p>【SDGs：6, 7, 9, 11, 12, 13】</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 空調設備（1）空調和 ⑧ 空調設備（2）空調和システム ⑨ 空調設備（3）熱源方式 ⑩ 空調設備（4）空調和装置 ⑪ 空調設備（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		
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	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
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	木村 真弓	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>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。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：インテリアデザイナーとして主に住宅のインテリアデザインに携わる。住宅意匠設計、店舗・事務所・ホテルの改装他。】 「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。固定したもので、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。 【SDGs：9, 11, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑨】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① インテリア概念の成立 ② インテリアエレメント ③ 壁・床・天井 ④ 開口部 ⑤ 家具の形態 ⑥ インテリア・家具と人体との関係 ⑦ 人間工学の家具への応用 ⑧ 行動特性と感覚・知覚 ⑨ インテリアの材料・素材、岐阜の素材とインテリアエレメント ⑩ インテリアの設備 ⑪ インテリア照明の計画 ⑫ インテリアアクセサリー ⑬ インテリアの緑化 ⑭ インテリアデザインのプロセス ⑮ インテリア照明の成果発表 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【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。</p>		
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	グラフィックデザインⅠ	単位数	2
	Graphic Design I	必選区分	VD必修
開講学科	デザイン環境学科（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	文字および絵文字（シンボルマークやピクトグラムなど）に関する基本的な知識や表現方法を知り実践できること、身の回りにおける情報（文字や色など）を観察し気付いたことを自分のものづくりに応用できること、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、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：公共施設および企業のVI設計や広報物作成の経験あり。】 私達はたくさんのデザインに囲まれて生活をしています。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。この授業では文字を的確にかつ美しく構成するタイポグラフィや、絵文字・サインと呼ばれる視覚記号に関する簡単な講義と、それぞれのリサーチや演習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。 【SDGs：9, 12, 17】		
授業計画	① ロゴマーク基本(1) リサーチ ② ロゴマーク基本(2) 中間チェック ③ ロゴマーク基本(3) 発表 ④ ロゴマーク応用(1) リサーチ ⑤ ロゴマーク応用(2) 中間チェック ⑥ ロゴマーク応用(3) 発表 ⑦ 生活の中にある文字 ⑧ 生活の中にある色 ⑨ ピクトグラムによる表現 ⑩ 施設で利用されるピクトグラム(1) リサーチ ⑪ 施設で利用されるピクトグラム(2) 中間チェック ⑫ 施設で利用されるピクトグラム(3) 発表 ⑬ 街や施設のサインシステム ⑭ 学内サインシステムの提案(1) リサーチ ⑮ 学内サインシステムの提案(2) 中間チェック ⑯ 学内サインシステムの提案(3) 発表		
予復習等	【予習】身の回りにおけるたくさんのデザインされたものを意識して見ること。 【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	学修規定による。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	授業内で紹介する。		

科目名	C G 演習	単位数	2
	Computer Graphics	必選区分	VD必修
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	演習
担当者	宮川 友子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	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なることを目指す。		
授業概要	【担当者の実務経験：デザイン事務所にてグラフィック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。 【SDGs：8, 9】		
授業計画	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	【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		
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	翔泳社 武田英志著「伝わるデザインの授業 一生使える8つの力が身につく」		

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
開講学科	デザイン環境学科（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	<p>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。</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】 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。 【SDGs：4, 8, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑫】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① インTRODクダクシヨン 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	<p>【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</p>		
評価方法	<p>【自学科生の場合】出席状況・受講態度20%、定期試験70%、提出物10%□ 【他学科生の場合】オンデマンド受講者も一部対面あり 出席状況・受講態度15%、定期試験70%、提出物15%□</p>		
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	映像機器・表現演習 Image Devices Operation and Expression	単位数	1
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（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>本授業は、主に映像制作の経験がない学生を対象とし、映像機器の基礎的な扱い方から、映像表現の考え方、編集、発表を経験することにより、学生自身が映像を企画・制作できる能力を養うことを目的とする。 現在における撮影機器（全球カメラ、ストップモーションカメラ、ウェアラブルカメラ等）は多様な表現を可能とするが、それらの知識・技術も修得し、新たな表現の獲得も目指す。 映像の制作・表現方法を基礎を修得し、検討や評価の言語化を到達目標とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：デザイン事務所にてデザイン業務の従事経験あり】 本講義では短編映画の企画・撮影・編集・発表をするために必要となる知識および技術の修得を行い、制作時において、構図・カメラワーク・音（楽曲）について意図をもって撮影できること、編集用アプリケーションにてまとめられること、映像を通して、自分の考えや感情・メッセージを表現できること、また鑑賞時に、他者の作品に対し言語化して意見交換ができることなどの修得を目指す。 【SDGs：4, 8, 9, 11】 【岐阜学関連の授業回：①, ②, ⑧】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① インTRODクダクシヨン ② 映像を読み解く・言語化 ③ 映像機器の基礎（簡易的な撮影） ④ 構図とカメラワーク ⑤ 音（音源）の編集 ⑥ 編集基礎① 編集ソフトの基本操作 ⑦ 編集基礎② 効果・テロップ ⑧ 映像で「物語」をつくる ナレーションの有無 ⑨ 企画を考える 絵コンテの作成 ⑩ 撮影計画と準備 ロケハンとスケジュール ⑪ 撮影（実習） ⑫ 編集（実習） ⑬ 中間講評 相互評価（言語化） ⑭ 修正・追加表現 ⑮ 完成・書き出し ⑯ 上映会・講評 		
予復習等	<p>【予習】実験的短編映画について調査・視聴しておくこと 【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	「発想トレーニング」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	イラストレーションⅠ Illustration I	単位数	2
		必選区分	VD必修
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	演習
担当者	小川 直茂	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>本授業では、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、その表現のための基礎的な知識・技術を習得することを目的とする。観察力／発想力／描写力の修練と向上に加えて、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把握し、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到達目標とする。</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／イラストレーション制作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、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）の両要素に対してバランスを考慮した授業内容を設定する。授業前半の基礎課題では、人物をはじめとして、植物／動物／人工物／空間に至る身近なモチーフを題材に取り上げ、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としてキャラクターデザインの課題に取り組み、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。なお、本授業の課題は全てアナログ画材を用いて制作する。 【SDGs：9, 12】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション、画材探求 ② 人物を描く（1）：人体表現の基本／デフォルメ ③ 人物を描く（2）：老若男女の表現 ④ 人物を描く（3）：喜怒哀楽の表現 ⑤ 成果発表（1） ⑥ 自然物を描く ⑦ 人工物を描く ⑧ 空間を描く（1）：一点透視図法 ⑨ 空間を描く（2）：二点透視図法 ⑩ 成果発表（2） ⑪ キャラクターデザイン（1）：コンセプトメイキング ⑫ キャラクターデザイン（2）：アイディア検討 ⑬ キャラクターデザイン（3）：ラフ制作 ⑭ キャラクターデザイン（4）：プレ制作 ⑮ 成果発表（3）、まとめ 		
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、授業時間外の制作を経て指定の時期までに提出すること。</p>		
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	課題制作に必要な用具・材料費は受講生の自己負担とする。□		
教科書	なし。授業回ごとに必要な資料を配付する。□		
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	情報デザイン論 Theory of Information Design	単位数	2
		必選区分	VD必修
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	神谷 勇毅	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>本授業では、Webサイトの構築と運営について学ぶ。作るのではなく、創るWebサイトとはどういうものかについて考えていく。ユニバーサルデザイン、アクセシビリティなどの配慮をしたWebサイトの構築に向け、HTML、CSSについての知識、技術を座学と演習とで学習する。本授業の履修の成果とその発展においては、CG-ARTs協会 Webデザイナー検定（ベーシック）の資格取得に必要な基礎知識の獲得をねらいとする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：なし】 Webサイトは「情報発信」を担うツールである。情報発信とはどういうものか、「効果的な情報発信」をキーワードとして、毎回の授業では知識を得る「座学」と実際に操作しWebサイト作成技術を獲得する「演習」とを組み合わせ進行していく。履修生の習熟度に注意して授業進行を心がける。そのため、本シラバスに記す授業計画と違う内容を取り扱う可能性もあることを理解し受講してもらいたい。 【SDGs：4, 12, 17】 【岐阜学関連の授業回：⑩, ⑪, ⑫, ⑬】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 授業導入ーWebサイトの役割とは 日常的にどのような場面で活用する？ ② 情報発信とそのコンテンツ ③ 情報発信における「知的財産権」の理解 ④ Webサイトの構成言語とCSS ⑤ HTMLの第一歩 HTMLの構造を理解する ⑥ 画像配置、表組、ハイパーリンクを効果的に組み合わせる ⑦ CSSとは何か？Webデザイン、レスポンシブルを考える ⑧ やりたいことを楽しく実現する 様々なサービスとの連携 ⑨ ここまでの振り返り 知識・技能の整理 ⑩ Webサイトの制作 企画 ⑪ Webサイトの制作 デザイン ⑫ Webサイトの制作 アクセシビリティ、ユニバーサルデザイン ⑬ Webサイトの制作 コーディング ⑭ Webサイトのメンテナンス サイトは“いきもの”である ⑮ まとめ 		
予復習等	<p>【予習】指定教科書の使用予定範囲について読む 概ね1時間程度 【復習】その授業回で学習した内容の振り返りと技術の確認 概ね2時間程度 日常的に閲覧するWebサイトについて、デザインや造りについて気を払ってもらいたい</p>		
評価方法	<p>授業内の課題達成度（20％） 最終課題作品（50％） 授業に対する姿勢（30％）</p>		
履修条件	なし		
教科書	CG-ARTs検定協会「入門Webデザイン 改定第四版」 ISBN:978-4903474663		
参考書	なし		

科目名	ビジュアルリテラシー Visual Literacy	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	講義
担当者	神谷 勇毅	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	我々は、主に「視覚」から膨大な情報を得ている。視覚からの情報を無意識に解析し行動することもある。情報を伝える（伝達）するためには、どのような視覚情報を提示すればよいか。より強く伝えるためには、どのような提示方法が効果的だろうか。情報を受け取る側は、そこから何を読み取るべきか。時に、意図とは違う情報が伝わってしまうことも起こる。なぜ意図とは違う情報が伝わるのだろうか。 ビジュアルリテラシーは、現代社会において必須ともいえる能力の1つである。 本授業では、ビジュアルリテラシーに対する理解を深め、今後効果的にその能力を活用していくための知識、技能について学習する。		
授業概要	【担当者の実務経験：実務経験なし】 「リテラシー」の特徴・特性を理解するとともに、ビジュアルに関わるリテラシーの理解を深めることで、今後のデザイン活動の一助となる知識を広く身につけていく。 【SDGs：4】 【岐阜学関連の授業回：回としての提示は無い。授業内課題などで岐阜学に関わる事項をテーマとした取り組みを求める】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 授業導入 ビジュアル (Visual) とリテラシー (Literacy) その背景 ② リテラシーとは何か どの時代にもリテラシーは存在するのか ③ ビジュアルリテラシーとは何か その定義と変遷 ④ ビジュアルリテラシーの可能性 ⑤ 近代におけるビジュアルリテラシーとその活用と展望 ⑥ 認知のなかのビジュアルリテラシー ⑦ 伝えよう、それが正しく伝わるか？ 正しく伝えるための工夫とは ⑧ 前半のまとめ ⑨ 図書館情報学とビジュアルリテラシーの理解 ⑩ 様々な分野におけるビジュアルリテラシー①芸術との接点 ⑪ 様々な分野におけるビジュアルリテラシー②STEMとの接点 ⑫ 様々な分野におけるビジュアルリテラシー③社会科学との接点 ⑬ 創造とビジュアルリテラシー ⑭ 伝えるを創るために何が必要か ⑮ まとめ、発表 		
予復習等	【予習】 授業ごとに提示する「次回予告」を基とした自己学習 概ね1時間程度 【復習】 その授業回で学習した内容の振り返りと自身でのまとめ 概ね2時間程度		
評価方法	平常点、授業の参加度（50%）※ビジュアル制作課題を含む 最終課題（50%）		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	勁草書房「大学生のためのビジュアルリテラシー入門」原木 万紀子（著） ISBN:978-4326050192		

科目名	コミュニケーションデザイン演習 Communication Design	単位数	1
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	演習
担当者	小川 直茂	教員区分	非常勤講師
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、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と共に、コミュニケーションデザインの基礎的能力を養うことを目的とする。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、課題制作を通じて言語と視覚情報を複合的に活用するコミュニケーションデザイン技術の修得を到達目標とする。		
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分類や特性、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演習課題としてキャッチコピーの提案に取り組む。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指導によって、実践的なコミュニケーションデザイン能力の習得へと繋げる。 【SDGs：4, 8, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑩～⑮】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション 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 定期試験 		
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	谷山雅計「広告コピーってこう書くんだ!読本」宣伝会議、2007□		

科目名	課題研究 Seminar	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（1年後期）	科目区分	演習
担当者	デザイン環境学科教員	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	2年次の地域実践演習（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。		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：2、4～8の研究室は実務経験のある講師が担当】 デザイン環境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。所属する領域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できる。</p> <p>【SDGs：1, 9, 11, 12, 17】 【岐阜学関連の授業回：研究室によって異なる】</p>		
授業計画	<p>① 担当教員と話し合って研究テーマを設定して、研究活動、制作活動を行う。</p> <p>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。</p> <p>③ (2)調整の必要がなければ、配属を掲示発表する。</p> <p>④ (3)調整が必要な場合は、調整後配属を掲示発表する。</p> <p>⑤ 研究室</p> <p>⑥ 1. ファッション造形・デザイン研究室</p> <p>⑦ 2. 材料学研究室</p> <p>⑧ 3. ファッションクリエイト研究室</p> <p>⑨ 4. 建築・環境デザイン研究室</p> <p>⑩ 5. 建築・地域デザイン研究室</p> <p>⑪ 6. 建築構造・材料研究室</p> <p>⑫ 7. グラフィックデザイン研究室</p> <p>⑬ 8. メディアデザイン研究室</p> <p>⑭ 9. 情報デザイン研究室</p>		
予復習等	<p>【予習】担当教員の指導による。</p> <p>【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年次の地域実践演習（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	地域産業論 Local Industry	単位数	2
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	講義
担当者	岩崎 之勇	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	学生が地域産業論の基礎について学び、その得られた知識に基づいて産業的見地からこれからの地域の発展にとって何が必要かを考察する。そして地域との関りにおいて社会生活における諸課題を解決するためには現存する地域産業をいかに変革し、またどのような産業をいかなる地域で新たに興せばよいのかを立案可能な能力を身につけることができるようになる。		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：大学における産学連携本部での所属経験あり。】 地域産業、とくに産業の立地と集積のメカニズムについての基礎知識を修得する。授業は講義形式を軸とするが、実際の事例の検討や問題演習を適宜折り込み、それらに関する小レポートを課す場合がある。企業がどのような理論で特定の地域に立地するのかを理解することで、地域間格差、一極集中、地方創生など、地域に関わる問題の現状とその原因理解、そして更にはその解決の糸口を探る術を得る。</p> <p>【SDGs：7, 8, 9】 【岐阜学関連の授業回：全授業】</p>		
授業計画	<p>① なぜ地域産業論を学ぶのか</p> <p>② 農業立地と土地利用</p> <p>③ 工業立地と輸送費</p> <p>④ 工業立地と労働費</p> <p>⑤ 工業立地と集積</p> <p>⑥ 柔軟な専門化と取引費用</p> <p>⑦ 産業クラスターと地域の競争優位</p> <p>⑧ イノベーションと地域産業</p> <p>⑨ 複合集積と都市</p> <p>⑩ 近接性とイノベーション</p> <p>⑪ オフィスの立地と都市の階層化</p> <p>⑫ 店舗立地の理論</p> <p>⑬ 商業集積とまちづくり</p> <p>⑭ クリエイティブ・クラスの集積</p> <p>⑮ 日本における産業立地政策の変遷</p> <p>⑯ 定期試験（記述式試験、教科書・配布資料持ち込み可）</p>		
予復習等	<p>【予習】：次回の授業に関わる教科書の章を読み、用語の意味などを調べておく。</p> <p>【復習】：配布資料、教科書の内容を復習し、定期試験に対応できるようにしておく。</p>		
評価方法	出席状況及び授業態度30%、小レポート20%、定期試験50%		
履修条件	なし（「岐阜学入門」を履修しているのが望ましい。）		
教科書	『BASIS地域産業論：— 産業の立地と集積 —』／著：奥山雅之／出版：清明書院		
参考書	なし（各回授業において適宜、参考資料を配布することがある。）		

科目名	地域産業計画演習 Local Industry Planning	単位数	1
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（2年後期）	科目区分	演習
担当者	岩崎 之勇	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	<p>学生が岐阜の産業構造や地域特性を明らかにすること、そのための統計データ（人口・産業・観光など）の読み取り、地域の課題分析について学び、地域産業の成功要因・課題要因を整理し、論理的に説明できるようになること、更には特定した地域課題に対して、根拠に基づいた政策提案を作成できるようになることを目的とする。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：大学における産学連携本部での所属経験あり。】 本授業では、岐阜県内諸地域における特徴的な産業を題材として、それら地域産業の構造・特徴・課題を分析することにより、県内の地域特性の解析手法を理解する。伝統産業、製造業、観光産業など岐阜県が多様な産業を取り上げ、地域経済の仕組みや地域政策の考え方を学ぶ。統計データの読み取り、簡易的な分析演習、ケーススタディ、グループワークを通じて、地域を見る視点と政策提案力を育成する。 【SDGs：7, 8, 9】 【岐阜学関連の授業回：全授業】</p>		
授業計画	<p>① オリエンテーション：岐阜県の地域産業を題材として（岐阜県の基本プロフィール／イメージ共有ワーク） ② 岐阜県の地域構造：飛騨と美濃（地域差の背景／地図とデータによる比較演習） ③ 岐阜県の産業構成（産業別就業者数・事業所数／グラフ読み取り演習） ④ 伝統産業（1）：美濃和紙・関の刃物（歴史と産業集積／成功要因分析ワーク） ⑤ 伝統産業（2）：多治見陶磁器・飛騨家具（ブランド化の取り組み／価値の再発見ワーク） ⑥ 製造業：航空機・金属加工・自動車部品（各務原の航空機産業／技術力とネットワーク分析） ⑦ 観光産業（1）：白川郷・高山（世界遺産とインバウンド／観光データ読み取り） ⑧ 観光産業（2）：下呂温泉・郡上おどり（温泉観光の現状／季節偏在の課題分析） ⑨ 地域経済循環（地域内調達率・域外流出／経済循環マップ作成） ⑩ 人口動態と地域課題（人口減少・高齢化／若者流出の要因分析） ⑪ 地域政策：地方創生と産業振興（県・市町村の政策事例／政策評価の視点） ⑫ グループワーク（1）：地域課題の選定（地域選定／課題と原因の整理） ⑬ グループワーク（2）：政策提案づくり（課題→原因→解決策の整理／提案書作成） ⑭ グループ発表（政策提案の発表／質疑応答・フィードバック） ⑮ まとめ（授業の総括／最終レポート案内）</p>		
予復習等	<p>【予習】：授業資料の確認、簡単な地域データの下調べを行う。 【復習】：ワーク内容の整理、リアクションペーパーの提出を行う。</p>		
評価方法	授業内ワーク30%、小レポート20%、グループ政策提案30%、最終レポート20%		
履修条件	なし（「地域産業論」を履修しているのが望ましい。）		
教科書	なし（授業中に資料を適宜配布する。）		
参考書	岐阜県統計書（オンライン）、RESAS（地域経済分析システム）、観光白書・中小企業白書		

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	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（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>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する。これまで学んできたファッションデザイン、衣服造形、色彩の知識・技術をリンクさせ、自らがデザインしたイメージを衣服として作り上げる能力を身につける。また、パターンメイキングや縫製の技術には様々な手法があることから、それらを幅広く知り経験することで、衣服造形技術を向上させ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：アパレル産地組合における技術アドバイザー】 これまで習得した衣服造形の基礎的な知識・技術をもとに、より発展的なデザインの衣服造形を行い、課題を通して造形技術の応用力を習得する。さらに、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、素材選定、裁断、縫製までを行い、平面であるイメージを立体である衣服として表現するための知識・技能を段階的に習得する。 なお、テーマ設定にあたり、特定の条件やアイテムを指定することがある。 【SDGs：4, 9, 12】</p>		
授業計画	<p>① 課題制作(1) 平面製図 ② 課題制作(2) ドレーピング ③ デザイン(1) テーマ設定、情報収集 ④ デザイン(2) デザインチェック ⑤ パターンメイキング(1) ファーストパターン ⑥ パターンメイキング(2) ファーストパターン ⑦ パターンメイキング(3) 仮縫い ⑧ パターンメイキング(4) 試着、補正、パターン修正 ⑨ パターンメイキング(5) プロダクトパターン 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</p>		
予復習等	<p>【予習】 授業内で提示する資料の精読および関連事項の情報を収集する。 【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	配布資料		
参考書	『文化ファッション大系 服飾造形講座①服飾造形の基礎』／出版：文化出版局、授業内で適宜紹介		

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	FD選択
開講学科	デザイン環境学科（2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	<p>ジャケットの制作を通して、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。</p> <p>ジャケットの 패턴の製図方法や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衣服造形の知識や技術を身に付ける。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：アパレル産地組合における技術アドバイザー】</p> <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ー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> <p>【SDGs：4,9,12】</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</p> <p>② ジャケット(2) 原型操作、製図、展開、デザイン決定</p> <p>③ ジャケット(3) パターンチェック</p> <p>④ ジャケット(4) 仮縫い</p> <p>⑤ ジャケット(5) 仮縫い、試着、補正</p> <p>⑥ ジャケット(6) パターン修正、印・縫い代つけ</p> <p>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</p> <p>⑧ ジャケット(8) 裁断(表地、裏地、芯地)</p> <p>⑨ ジャケット(9) 芯貼り</p> <p>⑩ ジャケット(10) 縫製(身頃)</p> <p>⑪ ジャケット(11) 縫製(ポケット)</p> <p>⑫ ジャケット(12) 縫製(衿)</p> <p>⑬ ジャケット(13) 縫製(袖)</p> <p>⑭ ジャケット(14) 縫製(外回り)</p> <p>⑮ ジャケット(15) 縫製(ボタンホール、ボタン)、仕上げ</p> <p>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。</p> <p>【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	配布資料		
参考書	『文化ファッション大系 服飾造形講座①服飾造形の基礎』/出版：文化出版局、『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』/出版：文化出版局		

科目名	ファッション造形演習Ⅳ Fashion Making Ⅳ	単位数	2
		必選区分	FD選択
開講学科	デザイン環境学科（2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>日本の古くから受継がれた、日本特有の伝統的な和服に触れるために単衣(浴衣)の製作を行う。細部の裁寸が必要なく、無駄のない布使い、平面構成の巧みさや手縫いの良さを実習を通して学習する。また、作品を着る事によって、着物の楽しさを味わう。</p>		
授業概要	<p>和服は普段着る機会がほとんどなくなってしまったが、浴衣は夏祭りなどで若者が気軽に着ることができる定番アイテムになっている。大半は既製品で1サイズである。それは体型にフィットしていなくても着付けによって着用できるという昔ながらの知恵でもある。しかしせかくなのでより自分自身の体型にあったサイズで製作し、着用してほしい。生地の柄から自分に似合うものを探し楽しさ、1針ずつすべて手縫いで作り上げる達成感を味わってほしい。</p> <p>【SDGs：5,12】</p> <p>【岐阜学関連の授業回：①】</p>		
授業計画	<p>大裁女物長着の制作(すべて手縫い)</p> <p>① 形および名称</p> <p>② 採寸・地直し</p> <p>③ 見積もり・見ごろ裁断</p> <p>④ 見ごろ印つけ</p> <p>⑤ 背縫い</p> <p>⑥ 袖の裁断・印つけ</p> <p>⑦ 袖縫い</p> <p>⑧ 肩当て</p> <p>⑨ 衿裁断・印つけ</p> <p>⑩ 衿つけ</p> <p>⑪ 共衿つけ</p> <p>⑫ 衿つけ</p> <p>⑬ 脇縫い</p> <p>⑭ 袖つけ</p> <p>⑮ 裾くけ</p> <p>⑯ 仕上げ、畳み方</p>		
予復習等	<p>前回の工程までできていない箇所はやっておくこと。</p> <p>必要な材料は各自準備してくること。</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	ファッション造形演習Ⅰ・Ⅱ単位取得者のみ。製作に必要な材料費(反物、副資材等)は受講生の負担とする。		
教科書	「和服の構成」(東京都私立短期大学協会)酒井書店・育英堂 浴衣地の反物を各自用意		
参考書	配布資料		

科目名	材料管理学 Material Management	単位数	2
		必選区分	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（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	洗濯などの衣服の適切な取り扱い方法は、ファッション業界において、清潔と耐洗濯性の視点から商品企画、販売、消費者対応などの業務を遂行する上で必要とされている知識である。洗濯や保管などの基礎知識を習得することを目的とする。 洗濯の必要性、洗浄理論と洗濯方法、衣服の保管などの衣料管理士として必要となる基礎知識を習得することを目標とする。染色原理の基礎部分についても習得する。		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：公設試で衣服管理学に関する中小企業向け指導・相談・依頼試験業務に従事】</p> <p>私達の身の周りの日常生活用品のほとんどは、使用することによる汚れの付着、洗浄、仕上げ、保管のくり返しで利用され、汚損、変形、変色、脆化すると破棄される。各種材料が有する当初の良好な性能を長期間維持していくためには、材料の組成、性質を良く知って、適正な管理をしなければならぬ。私達の衣生活、住生活を飾る繊維製品を中心に、その適正な管理について科学的に学び、機能的、合理的な材料の利用方法を修得する。</p> <p>【SDGs：6, 9, 12, 14】 【岐阜学関連の授業回：なし】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 材料管理学とは／洗濯の絵表示 ② 衣服の汚れ ③ 洗濯用水と洗剤（1） 洗濯用水 ④ 洗濯用水と洗剤（2） 洗剤 ⑤ 洗濯機と洗濯機械力 ⑥ 汚れ除去のメカニズム ⑦ 洗浄力の試験方法 ⑧ 家庭洗濯 ⑨ 商業洗濯（ドライクリーニング・ウェットクリーニング） ⑩ 漂白と増白 ⑪ 糊抜きと仕上げ ⑫ しみ抜き ⑬ 衣類の保管 ⑭ 染色のメカニズム ⑮ 染色物の評価試験方法 ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【予習】解説予定の内容について、日常生活での洗濯でどのように行われているかを確認しておく</p> <p>【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。</p>		
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			
教科書	『衣服管理の科学』／片山倫子 編著／建帛社		
参考書	『衣服管理学』／日本衣料管理協会 『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	テキスタイル素材演習 Textile: Material	単位数	2
		必選区分	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（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	<p>【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】</p> <p>繊維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（日本産業規格）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。</p> <p>【SDGs：9, 12】 【岐阜学関連の授業回：なし】</p>		
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	<p>【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</p> <p>【復習】各回の実験結果について実験レポートを作成する。</p>		
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	繊維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	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（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	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	<p>【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】</p> <p>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。</p> <p>【SDGs：6, 9, 12, 14】 【岐阜学関連の授業回：なし】</p>		
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・洗濯堅ろう度 ⑧ 染色堅ろう度試験（2）：汗・摩擦堅ろう度 ⑨ 石鹼の作成と性質 ⑩ 界面活性剤の性質（1）：クラフト点と曇天 ⑪ 界面活性剤の性質（2）：可溶化力と乳化力 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	<p>【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</p> <p>【復習】 各実験内容についてレポートを作成する</p>		
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	繊維材料学及び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	ブランドマーチャンダイジング Brand Merchandising	単位数	2
		必選区分	FD必修
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	演習
担当者	岩崎 之勇	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	学生が、ファッションブランドの世界観やコンセプトを理解し、ターゲット設定、商品ライン構成、価格帯の設計など、ファッションマーチャンダイジングの基本的な考え方を実践的に学び、かつ素材・カラー・シルエットの選定やVMDなど、ブランド表現に必要な視覚的スキルを身につけ、更にはSNSやPOPUPなどのプロモーション手法を理解することで、ブランドの魅力効果を効果的に伝える企画ができるようになることを目的とする。		
授業概要	<p>本授業では、ファッションブランドの世界観やコンセプトの構築方法を学び、商品ラインの企画、素材・カラーの選定、VMD（ビジュアルマーチャンダイジング）、プロモーション計画など、ブランドづくりに必要な基礎知識と実践的な手法を身につける。</p> <p>学生一人ひとりが架空のブランドを立ち上げ、シーズン企画から最終プレゼンテーションまでを通して、ブランド企画の一連の流れを体験する。</p> <p>【SDGs：5, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑨, ⑩, ⑬, ⑮】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① オリエンテーション／ブランドとは：興味あるブランドの紹介と分析 ② ブランドの世界観とコンセプト設計：ブランドマップ作成 ③ ターゲット分析とペルソナ設計：ターゲットボード作成 ④ ファッションマーチャンダイジングの基礎：商品カテゴリの整理 ⑤ シーズンプランとトレンド分析：トレンドリサーチ演習 ⑥ 商品ライン構成と価格帯設計：ラインマップ作成 ⑦ 素材・カラー・シルエットの選定：ミニルックブック作成 ⑧ 中間発表（1）：ブランドコンセプトとターゲット：発表&講評 ⑨ VMD（ビジュアルマーチャンダイジング）：店頭ディスプレイ案作成 ⑩ コラボレーション戦略と事例研究：コラボ企画立案 ⑪ サステナブルファッションとブランド価値：エコ素材の提案演習 ⑫ プロモーション戦略（SNS・POPUPなど）：SNSキャンペーン企画 ⑬ 中間発表（2）：商品企画案と販売戦略：発表&フィードバック ⑭ 最終発表の準備：資料仕上げ・展示構成 ⑮ 最終発表&講評：発表・評価・振り返り 		
予復習等	なし（但し、授業時間内で完了し得なかった課題作業は、次回までに完結していること。）		
評価方法	最終発表・展示作品：40%、中間発表（2回）：30%、制作物（ボード、ルックブック、販促案など）：20%、授業参加・制作姿勢：10%		
履修条件	衣料管理士必修		
教科書	なし（授業中に資料を適宜配布する。）		
参考書	『ブランディングへのマーチャンダイジング』／著：児島健輔／出版：株式会社商業界 『アパレルマーチャンダイザー』／著：山村貴敬／出版：織研新聞社		

科目名	消費科学 Consumption Science	単位数	2
		必選区分	FD必修
開講学科	デザイン環境学科(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	<p>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。</p> <p>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。</p>		
授業概要	<p>【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】</p> <p>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</p> <p>【SDGs：1, 8, 9, 12, 14】 【岐阜学関連の授業回：なし】</p>		
授業計画	<ol 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(サステナブルと消費科学) ⑯ 定期試験 		
予復習等	<p>【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</p> <p>【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。</p>		
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	ファッション造形実践演習 Fashion Making Practice	単位数	2
		必選区分	FD選択
開講学科	デザイン環境学科(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	<p>ワンピースの製作を通して本格的な婦人服の縫製技術を習得する。岐阜県職業能力開発協会主催の技能検定に向けた、ものづくりマイスターの実技指導の「婦人服の縫製」の技術を修得する。</p>		
授業概要	<p>岐阜県職業能力開発協会主催の技能検定に向けた、ものづくりマイスターの実技指導の講師をお招きして、「婦人服の縫製」を本学で指導してもらう。縫製の細かな技を学ぶ。</p> <p>【SDGs：12】 【岐阜学関連の授業回：⑤～⑭】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ワンピース(裏地付)の型紙の作成 ② パーツごとに縫い代付け ③ 表地の裁断 ④ 裏地・芯地の裁断・合印(ノッチ)を付ける ⑤ 身頃の縫製(ロックミシンかけ) ⑥ 芯はり作業(縫う手順やアイロンのかけ方) ⑦ 袖の縫製 ⑧ 衿の縫製 ⑨ 裏地・ベルトの縫製 ⑩ 各パーツを縫い合わせ仕上げる ⑪ 袖・裾の始末・出来上がり寸法を確認させ修正の仕方 ⑫ ボタンホール・ボタン付け・きれいなボタンホールの縫い方、ボタンの付け方 ⑬ 部分縫い(前立て、短冊)・何通りかの短冊の縫い方 ⑭ 部分縫い(袋縫い、折り伏せ縫い、その他) ⑮ ワンピースの完成 ⑯ 着装評価 		
予復習等	<p>前回の工程までできていない箇所はやっておくこと。</p> <p>必要な材料は各自準備してくること。</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	ファッション造形演習Ⅰ単位取得者のみ。製作に必要な材料費(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③ブラウス・ワンピース(文化出版局)		
参考書	配布資料		

科目名	テキスタイル創造演習 Textile Creation	単位数	2
		必選区分	FD選択
開講学科	デザイン環境学科（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	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した後、実際の衣服用の布帛についてデザインを行い、テキスタイルのデザイン技術を習得する。		
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】 衣服などの最終製品のデザインでは既存の柄が作られた生地を選択するケースが多いが、衣服デザインでは生地からデザインを行うことがある。生地のデザインでは、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行う。この演習では、テキスタイルデザインの基礎となる織物のたて糸、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ベースで修得し、実際にミニチュア織機で試作を行う。さらに、衣装制作用のテキスタイルのデザイン手法についても学ぶ。 【SDGs：12】 【岐阜学関連の授業回：⑮】		
授業計画	① 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 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 自由作品の図案・企画設計（1） ⑩ 自由作品の図案・企画設計（2） ⑪ 自由作品の図案・企画設計（3） ⑫ 自由作品の制作（1） ⑬ 自由作品の制作（2） ⑭ 自由作品の制作（3） ⑮ 岐阜・尾州産地でのテキスタイルデザイン 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	繊維材料学および色彩学を受講しておくことが望ましい。 衣装制作用のテキスタイル作成は別途制作費用が必要となる可能性がある。		
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	建築・インテリア設計演習Ⅱ Architecture/Interior Planning II	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（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、建築・インテリア設計演習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「みんなの施設」を計画します。建築・インテリア設計演習Ⅰより建築面積が大きい不特定多数の利用する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建物を敷地に計画していきます。 【SDGs：3, 4, 5, 11, 12, 13, 15】 【岐阜学関連の授業回：⑩】		
授業計画	① ガイダンス 課題「みんなの施設」 課題説明 ② 敷地見学 敷地模型づくり ③ 敷地分析 ④ ポリュームスタディ ⑤ ポリュームスタディ 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	建築・インテリア設計演習Ⅰ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Ⅲ Architecture/Interior Planning III	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（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	<p>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。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会に必要とされるテーマを自ら設定すること。 ・3次元CADを扱えること。 ・図面および立体表現によって、自らの提案を効果的に伝えること。 		
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】</p> <p>「地域観光のための施設」を扱う。地域の課題を見つけ出し、テーマを設定する。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。その際に、3次元CADについても扱うことで、考えたアイデアを形として表現するための素養を養う。その後、さまざまなアイデアを企画書としてまとめる。その企画書の内容を具現化するための“美しい”図面表現と、3次元CADによる“魅力的な”立体表現に挑戦する。</p> <p>【SDGs：11】</p> <p>【岐阜学関連の授業回：全授業】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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 3次元CAD(基本操作) ④ 3次元CAD(モデリング) ⑤ 3次元CAD(マテリアル) ⑥ 3次元CAD(光の設定) ⑦ 3次元CAD(ベース作成の技術) ⑧ 3次元CAD(画像の合成) ⑨ 企画書の作成 ⑩ 設計(豊かな空間を創造する) ⑪ 設計(環境について考える) ⑫ 図面表現 ⑬ 立体表現 ⑭ プレゼンテーション ⑮ 講評会 		
予復習等	<p>【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。</p> <p>【復習】 エスキスでの内容を整理すること。</p>		
評価方法	出席状況・授業態度15%、課題85%		
履修条件	各自のノートPCに、AUTO CADをインストールした上で、毎回の授業へ持参すること。		
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	『AutoCADで3D攻略読本』/鳥谷部 真 / 出版：X-Knowledge		

科目名	公共施設計画論 Planning of Social Facilities	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（2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	<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。</p> <p>到達目標は、次の3つについて理解し、説明できるようになることである。</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】</p> <p>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> <p>【SDGs：11】</p> <p>【岐阜学関連の授業回：③, ⑤】</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。</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%、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成』/日本建築学会学会 / 出版：丸善		

科目名	一般構造	単位数	2
	Architectural Structure	必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（2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。 【SDGs：9, 11, 12】		
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	単位数	2
	Structural Mechanics	必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（2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、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。 【SDGs：11】		
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（第3版）」		
参考書	なし		

科目名	構造力学演習	単位数	2
	Experiment s in Structural Mechanics	必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（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。 【SDGs：9, 11, 12】		
授業計画	<ul 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） 		
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	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（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。 【SDGs：9, 11, 12】		
授業計画	<ul 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	バイオクライマティックデザイン Bioclimatic design	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（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	現在人間が排出するCO2の1/3は建築部門からと言われている。脱炭素社会にむけて、ZEH, ZEBはもちろんのこと、その地域の自然に合致し、地球環境を維持できる、人間に快適かつ喜びを与えるデザインを行うことが重要となってくる。本講義では、地域の気候を読み、特性をみつける体験を行う。この手法を理解することにより、その土地の自然エネルギーを活用した建築をつくる手法を理解した人材を育成することを目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：日独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。】 バイオクライマティックデザインについて理解を行ったあと、身近な環境を題材に、気候、光、熱、環境、人間、エネルギーについて取り上げる。みつける・つくる建築環境では、学内を拠点として、身近な環境を観察し、設計・計画への反映方法について学習する。さらに、担当者が南ドイツで学んだパウビオロギーの思考、事例を紹介する。バイオクライマティックの理解には、体験をすることが重要であるため、実際に建物を訪れて、空間体験や観察を行う。 【SDGs：4, 5, 11, 12, 13, 15】 【岐阜学関連の授業回：⑩】		
授業計画	① バイオクライマティックとは ② 目で見える建築環境 ③ 目で見える建築環境 ④ 目で見える建築環境 ⑤ みつける・つくる建築環境 ⑥ みつける・つくる建築環境 ⑦ みつける・つくる建築環境 ⑧ みつける・つくる建築環境 ⑨ みつける・つくる建築環境 ⑩ ドイツ・パウビオロギーについて ⑪ 見学 ⑫ 見学 ⑬ バイオクライマティックデザイン事例研究 ⑭ バイオクライマティックデザイン事例研究 ⑮ レポート		
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	設計のための建築環境学 第2版 みつける・つくるバイオクライマティックデザイン/日本建築学会/彰国社第2版		
参考書			

科目名	施工と生産 Construction and Product Process	単位数	2
		必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	講義
担当者	権田 真輝	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	学生が建築物の生産システムのしくみや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、安全性および関係法令の建築基準法や労働安全衛生法を理解し、習得した生産システムの知識を設計やデザインに活用できるようになることを到達目標とする。		
授業概要	【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、建築生産概論として建設業をとりまく現状の問題点や将来性、契約の流れ、工程計画の作成手法など、施工前に留意すべき内容について解説する。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目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。 【SDGs：⑧, ⑨】		
授業計画	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 躯体工事（3）（鉄骨工事） ⑧ 仕上工事（1）（CB工事・ALC工事・石工事・タイル工事） ⑨ 仕上工事（2）（防水工事・屋根工事・左官工事） ⑩ 仕上工事（3）（木工事・カーテンウォール・金属製建具工事・ガラス工事） ⑪ 仕上工事（4）（塗装工事・内装工事） ⑫ 現場研修（躯体又は仕上工事） ⑬ 同上 ⑭ 改修工事・解体工事 ⑮ 安全と環境問題・積算と見積り ⑯ 定期試験		
予復習等	【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】 配布資料や教科書について疑問に感じたことを調べ、理解を深めること。		
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	建築法規 Building Law	単位数	2
		必選区分	ID必修
開講学科	デザイン環境学科（2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	<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。 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：公共施設的设计及び監理の実務経験がある教員が担当する】 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。 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。 【SDGs：11】</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 		
予復習等	<p>【予習】教科書の該当ページを読んでおくこと。 【復習】授業中に習得・理解できなかったところを復習すること。</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	『図説 やさしい建築法規』／今村仁美ほか／学芸出版社		
参考書	『基本建築関係法令集 令和8年版』／発行（株）井上書院		

科目名	測量演習 Surveying Practice	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（2年後期）	科目区分	演習
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、測量機器の操作方法や、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：建設現場等にて測量作業の業務に従事した経験あり】 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。 本演習においては、測量の目的や種類に応じ、大学構内やその周辺、公園、堤防など屋外にて測量機器を用いて計測を行い、そこから得た結果を基に図面等を作成する。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習得する。 なお、演習順序及び内容については、天候等の理由により変更する場合がある。 【SDGs：4, 9, 11】</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 水準測量（3） ⑩ 横断測量（1） ⑪ 横断測量（2） ⑫ トラバース測量（4） ⑬ 学外授業（最先端の測量技術等の体験） ⑭ 平板測量 ⑮ 実技試験 ⑯ 定期試験 		
予復習等	配布資料で測量機器の操作手順等を確認し、理解を深めること。		
評価方法	出席状況・授業態度40% 演習成果（図面等）・実技試験30% 試験・レポート30%		
履修条件	学修規定による。		
教科書	適宜、資料を配布する。		
参考書	適宜、資料を配布する。		

科目名	インテリアデザイン演習 Interior Design	単位数	2
		必選区分	ID選択
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	演習
担当者	木村 真弓	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	<p>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、パースベクトルタイプ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ザインに対する見識を深め、計画力を磨く。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：インテリアデザイナーとして主に住宅のインテリアデザインに携わる。住宅意匠設計、店舗・事務所・ホテルの改装他。】 図面表現の演習と店舗のインテリアデザインの計画・設計を行う。 建築・インテリアの図面表現として一点透視図、二点透視図、アイソメトリック図、アク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・アクソメにより、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。 店舗のインテリアデザインでは、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。 【SDGs：11,12】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 建築・インテリアの表現、アイソメトリック図とアクソメトリック図 ② 一点透視図（1）練習、店舗インテリア（1）コンセプトとブロックプラン ③ 一点透視図（2）線画、店舗インテリア（2）エスキスチェック ④ 二点透視図（1）練習、店舗インテリア（3）プランニング ⑤ 二点透視図（2）線画、店舗インテリア（4）エスキスチェック ⑥ 一点透視図（3）トレースと着彩 ⑦ 二点透視図（3）トレースと着彩 ⑧ 透視図の着彩チェック ⑨ 透視図の講評会 ⑩ 店舗インテリア（5）製図（平面図・展開図・透視図）、模型制作 ⑪ 店舗インテリア（6）平面図・展開図の下書きチェック、模型制作 ⑫ 店舗インテリア（7）透視図の下書きチェック、模型制作 ⑬ 店舗インテリア（8）プレゼン図面のレイアウトチェック、模型制作 ⑭ 店舗インテリア（9）模型チェック、プレゼン図面の清書 ⑮ 店舗インテリア（10）プレゼン図面のチェック、模型の修正 ⑯ 店舗インテリアの講評会 		
予復習等	<p>【予習】インテリア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。</p>		
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	適宜、資料を配布		
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	グラフィックデザインⅡ Graphic Design II	単位数	2
		必選区分	VD必修
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	演習
担当者	宮川 友子	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、それらの工程の把握と自己管理、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、デザインに関する総合的な能力の向上を目指す。</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デザイン業務の従事経験あり】 この授業では、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、ポスターデザインとインフォグラフィックの2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。今までのグラフィックデザインでの授業で習得したタイポグラフィや、絵文字等による非言語コミュニケーションの知識・技術を用い、より豊かな視覚表現について学習する。【SDGs：9,12,17】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① ポスターデザイン：導入、テーマ説明、事例紹介 ② ポスターデザイン：コンセプト・アイデア立案キャッチコピー立案 ③ ポスターデザイン：取材 ④ ポスターデザイン：アイデアスケッチ、共通ロゴ制作 ⑤ ポスターデザイン：メインビジュアル制作（1） ⑥ ポスターデザイン：メインビジュアル制作（2） ⑦ ポスターデザイン：レイアウト検討、完成、モックアッププリント ⑧ ポスターデザイン：成果発表 ⑨ インフォグラフィック：導入、テーマ説明、事例紹介 ⑩ インフォグラフィック：コンセプト・アイデア立案、情報収集 ⑪ インフォグラフィック：収集した情報の整理 ⑫ インフォグラフィック：アイデアスケッチ ⑬ インフォグラフィック：本制作（1） ⑭ インフォグラフィック：本制作（2） ⑮ インフォグラフィック：成果発表 		
予復習等	<p>【予習】課題・テーマについて、あらかじめ先行事例の調査を行い参考にする。 【復習】ヴィジュアル制作に必要なアプリケーションの操作方法を調べたり振り返る。</p>		
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	なし。		
教科書	なし。		
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	VD必修
開講学科	デザイン環境学科（2年後期）	科目区分	演習
担当者	宮川 友子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	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、今までに習得した知識・技術を用いてより実社会に即したデザインができることを目標とする。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を目指す。		
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デザイン業務の従事経験あり】 実務においては、ものを作る過程でデザイナー個人が全ての工程を担当することはなく、ほとんどの場合チーム内での役割分担がありデザイナーはその専門領域を担当する。この授業では、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通じて、企業等のチーム内におけるデザイナーのスタンスをリアルに体感し、個々による課題解決とチームによる課題解決の両面の手法を身につける。また、ユニバーサルデザインの観点から、誤解が少なくより多くの方にやさしいデザインを心がけて制作する。</p> <p>【SDGs：9, 12, 17】</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：第1回中間発表 ⑨ デザインワーク／チーム：プレ制作（1） ⑩ デザインワーク／チーム：プレ制作（2） ⑪ デザインワーク／チーム：第2回中間発表 ⑫ デザインワーク／チーム：本制作（1） ⑬ デザインワーク／チーム：本制作（2） ⑭ デザインワーク／チーム：本制作（3） ⑮ デザインワーク／チーム：成果発表 		
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。</p> <p>【復習】工程ごとに制作過程を振り返ること。</p>		
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	なし。		
教科書	なし。		
参考書	授業内で適時紹介する。		

科目名	DTP演習 DTP Method	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（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	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台割・設計や誌面デザインを行い、作品制作・編集することにより、DTPに要する知識と技術の習得を目的とする。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。		
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> <p>【SDGs：4, 8, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑦, ⑧】</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 折りをを用いたリーフレットの制作（1）－ラフカンパ ④ 折りをを用いたリーフレットの制作（2）－要素配置 ⑤ 折りを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</p> <p>【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		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	映像表現 (実写)	単位数	2
	Theory of Video Image	必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科 (2年後期)	科目区分	講義
担当者	講師未定	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標			
授業概要			
授業計画			
予復習等			
評価方法			
履修条件			
教科書			
参考書			

科目名	映像表現 (アニメーション)	単位数	2
	Theory of Animated Cartoon	必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科 (2年後期)	科目区分	講義
担当者	宮川 友子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	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「絵が動く」という原始的な感動から最新の技術を使用したものまで、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やカメラワークや視覚効果など理解を深める。またそれを生かし、アナログアニメーションと、アプリケーションを使用したショートアニメーションを実際に制作することで能動的な観点でアニメーションを鑑賞する力を身につける。		
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デザイン業務の従事経験あり】 授業では、まずアニメーションの歴史をたどりながら、その制作方法や用いられる道具、視覚効果、絵コンテに用いられる用語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。授業内では毎回参考作品の鑑賞をし、その主題や背景、用いられている工夫や視覚効果についてディスカッションすることを通して観察眼を養う。 【SDGs：8,9】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イン트로ダクション、ソーマトロープの制作 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 動画像の編集方法：Adobe After Effects 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 短編映像の制作：制作 (3) 総評 		
予復習等	【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		
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	授業内で適時紹介する。		

科目名	イラストレーションⅡ Illustration Ⅱ	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	演習
担当者	南 景太	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	イラストレーションが必要とされる具体的な案件を想定して制作し、演習形式で実際のイラストレーターの仕事を経験・実践する。演習を通して自身のタッチや作品世界を模索し、イラストレーターとして必要なオリジナリティを探究する。 またこれからのAI時代においてアナログ表現が再評価される事を見据えて、アナログでの手作業に特化して学ぶ。 自身がこれからイラストレーションとどう関わっていききたいかを明確にし、意図や課題を持って授業へ臨み、今後のキャリア形成において具体的な方針・指針が得られる事を到達目標とする。		
授業概要	【担当者の実務経験：現役イラストレーターとして約14年の実務経験あり】 「イラストレータータイプ診断」で自身の志向を自覚することから始め、アナログならではの「身体性」を活かした表現追求を目指す。第2回で「徹底した意図的制法」を、第3・4回で「意図を超えた偶然」を経験し、アナログの不確実性を武器へと転換する技法と思考法を習得する。その後、12星座（統一感・再現性）、ポスター（視認性・インパクト）、装画（読解力・発想力）と段階的に難易度を上げることで、プロとして必要な「思考の具現化プロセス」を学ぶ。描写技術に留まらないオリジナリティと、実践的な課題解決力を備えたイラストレーションの確立を目指す。 【SDGs：4, 8, 12】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① 自己分析と講師事例紹介 ② 花のイラスト／意図的な表現 ③ ステンシル技法／意図と偶然の衝突 ④ 直感的切り抜き／偶然の再定義 ⑤ 中間発表・講評（1） ⑥ 12星座（1）／統一感と再現性 ⑦ 12星座（2）／統一感と再現性 ⑧ ポスター制作（1）／視認性とインパクト ⑨ ポスター制作（2）／視認性とインパクト ⑩ 中間発表・講評（2） ⑪ 装画と挿絵（1）／読解・発想・プランニング ⑫ プラン発表とブラッシュアップ ⑬ 装画と挿絵（2）／制作 ⑭ 装画と挿絵（3）／制作 ⑮ 最終発表会 講評 		
予復習等	【予習】各授業で制作する内容を事前に想定しておく。装画制作のための書籍を選定し、期日までに読了する。 【復習】演習を通して感じた事、気づき、自身の優れていた点や改善点、課題などを文章化する。		
評価方法	課題作品：80%、受講態度：20%		
履修条件	課題制作に必要な用具、材料費は受講生の自己負担とする		
教科書	授業ごとに必要な資料を配布する		
参考書	授業内で紹介する		

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	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（2年後期）	科目区分	演習
担当者	金田 典子	教員区分	非常勤講師
授業目的 到達目標	コンセプトに基づいて様々な絵本を分析しながら情報収集をし、物語の表現方法やオリジナリティを追求してゆきます。鑑賞・講評では作者が絵本のプレゼンテーションを行い、絵本について分析レポートを作成します。普段の生活の中でも常に五感を研ぎすまし、様々な物語に関心を持ってください。新旧問わず素敵な絵本、面白い絵本を手に取り、絵、テキスト、企画、編集、ページ構成、製本等について学び、物語を表現するための各種技法を習得します。自己の感性を磨きながら独創的な表現、あなたの世界観を生かした絵本を作ります。		
授業概要	【担当者の実務経験：途上国への絵本支援活動、読み聞かせボランティア主催】 一枚のイラストレーションとしての完成度だけではなく、画面構成・ストーリー展開・イラストの世界観を大切に、作品に適した表現方法、画材等を研究します。また、市販の絵本の表現方法を分析し・製本方法を学びます。ミニ絵本、課題絵本を通してストーリー展開、作画のトレーニングを重ねながら個々の個性を生かしたオリジナル絵本を制作します。 SDGsの内容を子供たちにも分かりやすく伝える為に1～17の課題を学生たちに学ばせ、各自が選んだ題材を元にミニ絵本を作成し、岐阜市内の子ども園に冊子にして読み聞かせの教材として使用されている。また学生が作成した絵本を子ども園において読み聞かせ活動も実践している。 【SDGs：4, 10, 16】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① イントロダクション「絵本」について 作り方(1)市販の絵本の表現方法・製本方法を学ぶ ② (1) ミニ絵本 指定されたストーリーにそれぞれが作画し、彩色する。絵コンテ制作 ③ (2)ミニ絵本 (1)で制作した絵コンテをもとに作画制作、完成、製本 ④ ダミー絵本の制作（1）：課題テーマSDGs絵本作成（10ページ）企画、構成、ラフ制作 ⑤ ダミー絵本の制作（2）：SDGsについてコンセプト、表現方法、サムネイル、絵本制作 ⑥ ダミー絵本の制作（3）：課題について意見交換、企画、構成、絵本制作、製本について① ⑦ ダミー絵本の制作（4）：プレゼンテーション／講評、資料収集（校外研修の場合もあり） ⑧ 絵本の制作：企画、構成、表現方法の検討、サムネイル、イメージスケッチ ⑨ 絵本の制作（1）：企画、構成、ラフ制作、テキストのチェック ⑩ 絵本の制作（2）：企画、構成、編集、（進捗状況に合わせて作画ページ、画材の検討会①） ⑪ 絵本の制作（3）：原画制作 ⑫ 絵本の制作（4）：原画制作（進捗状況に合わせて作画ページ、画材の検討会②） ⑬ 絵本の制作（5）：原画制作 ⑭ 絵本の制作（6）：製本について② ⑮ 絵本の制作（7）：印刷、製本 ⑯ 定期試験 プレゼンテーション、講評 		
予復習等	【予習】作り手側として多くの絵本を手に取り、市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチをしながら分析し、様々な絵本の表現方法を調査しましょう。 【復習】授業の到達目標を達成するために課外での制作も必要です。		
評価方法	制作プロセス（ラフスケッチやダミー制作）30%、作品に対する評価40%、授業内容に対する理解とプレゼンテーション30%		
履修条件			
教科書			
参考書			

科目名	Webデザイン Web Design	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（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作成した経験あり。】 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成することは、鉛筆を使って作ることに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いかも知れません。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。 【SDGs：9, 12, 17】		
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) グラフィックの作成 ③ ウェブページの模写(2) コーディング (HTML) ④ ウェブページの模写(3) コーディング (CSS) 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	授業内で紹介する。		

科目名	ビジュアルデータサイエンス Visual Data Science	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	講義
担当者	神谷 勇毅	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	伝わるデザイン、伝えるデザインは何から生じるか、デザイナー本人が「良い」と思いデザインを行っても、時に残念ながらデザインとして好まれない場合も生じる。本授業では、1年次に学んだデータサイエンス（DS）系の知識を基とし、デザインにおけるデータサイエンスの活用法について学び、今後のデザインの場面において幅広く活用していただける知識、技能を獲得していく。あわせて、調査結果、分析を基とした作品制作を行う。		
授業概要	【担当者の実務経験：実務経験なし】 ビジュアルとデータサイエンスとは一見、何ら関係ないように見える。しかし、デザインに関わる様々なものを紐解くとデータサイエンスを知り、デザインを分析することで、デザインの新たな極地を知ることにも繋がり得る。本授業では、伝わるデザイン、伝えるデザインをテーマにデータサイエンスに基づいた新たなデザインーSociety5.0デザインについて学習する。また、デザイン制作の機会も設ける。 【SDGs：4】 【岐阜学関連の授業回：⑨、⑩、⑪、⑫、⑬、⑭】		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ① オリエンテーション 授業概要と進行に関わる説明 ② 調査計画 ③ 調査準備 ④ 分析にあたって ⑤ 調査回収 結果入力 ⑥ 調査分析 ⑦ 調査発表 ⑧ 第1回の調査経緯の振り返り ⑨ データサイエンスとデザインの接点 ⑩ 調査を基にした作品制作ー作品イメージ ⑪ 地域貢献に繋がるデザイン デザインの使用用途 ⑫ 「岐阜市」のイメージ「岐阜」のイメージとデザイン ⑬ デザイン認知に必要なものとは何か ⑭ デザイン作成 ⑮ まとめ 		
予復習等	授業内で様々な提示する課題（主に次回授業にあたっての時間外学習）を概ね各回とも2時間程度必要とする。		
評価方法	授業での取り組み、調査分析及び発表（50%）デザイン課題（50%）		
履修条件	1年次データサイエンス概論、情報統計処理の単位が認定されていること		
教科書	なし		
参考書	なし		

科目名	認知情報処理 Cognitive Information Processing	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（2年後期）	科目区分	講義
担当者	神谷 勇毅	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	「情報処理」という言葉は、コンピュータ技術の発展にもなつて普及してきたものである。情報理論も最終的には、人間の情報処理理論に学ばなければならないことが多数あることが指摘されている。実際に、我々は日常生活において、じつに様々な情報処理を無意識のうちに繰り返して生活をしているのである。本講義では、日常生活という非常に身近な事例を挙げ、認知と情報処理との接点、その不思議に迫り、認知情報処理についての理解を深めていく。		
授業概要	【担当者の実務経験：実務経験なし】 我々は主に、視覚を使った認知を日常的に行う。認知とは何か？にはじまり、情報処理と認知との関連、「見る」ための「視覚」についての理解を深める。また、デザイン技能を援助する一助として、他の文化、背景に関わる知識にも講義を及ばせ、認知からのデザイン、デザインによる認知の双方向を理解することを目指す。 新しい分野についても取り扱うため、本シラバスに掲載する以外の話題を取り扱う回が生じる可能性も十分にあることも理解し受講してもらいたい。 【SDGs：4】		
授業計画	① 授業導入 「情報」とは何か？情報の価値とは ② 情報処理 処理の理解～その処理は果たして「最適」なのか？ ③ コンピュータの発達の歴史、インターネットの歴史と情報処理の関係 ④ 「認知」とは何か？意識ある認知と無意識の認知 ⑤ 認知のためのコミュニケーション ⑥ ヒトの感覚あれこれ 情報を取りに行くのか、受け取るのか 情報の取捨選択 ⑦ 視覚過程と理解過程 ⑧ これまでの振り返り ⑨ CASVEサイクル ⑩ メタ認知、その重要性 ⑪ 百聞は一見に如かず～一見の認知 一見記憶はどこまで信用できるか？ ⑫ 実記憶と虚記憶 記憶のメカニズムに迫る ⑬ 認知と情報処理 この双方の繋がり ⑭ 日常生活における認知～その活用と適応 ⑮ まとめ、発表		
予復習等	【予習】 配信資料を読み、知らない語についてまとめる 概ね2時間程度 【復習】 その授業回で学習した内容の振り返り 概ね1時間程度		
評価方法	平常点、授業の参加度・ビジュアル課題（50%） 最終レポート（50%） ※授業内レポートについては、上記「平常点」へ加える		
履修条件	なし		
教科書	なし		
参考書	なし		

科目名	コミュニケーションデザイン論Ⅱ Theory of Communication Design II	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（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	学生がヴィジュアル・コミュニケーションを含めたコミュニケーション全体（＝意思／感情／思考の伝達）について理解を深めることを目的とする。特にリサーチ、プランニング、プレゼンテーションの各過程におけるスキル向上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】 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、ヴィ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。またプランニングにおいては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、実践的なプロモーションを意識し、コミュニケーションデザイン能力の習得へと繋げる。 【SDGs：4, 8, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：⑩-⑮】		
授業計画	① イントロダクション ② コミュニケーションの定義 ③ コミュニケーションの提案（1）－テーマ設定 ④ コミュニケーションの提案（2）－コンセプト ⑤ コミュニケーションを助けるヴィジュアル表現（1）詳細素材描画 ⑥ コミュニケーションを助けるヴィジュアル表現（2）パターン ⑦ コミュニケーションを助けるヴィジュアル表現（3）プロポーション ⑧ コミュニケーションを助けるヴィジュアル表現（4）各エフェクト ⑨ コミュニケーションツールの設計（1）－マスター・ラフ ⑩ コミュニケーションツールの設計（2）－マスター・ディテール ⑪ コミュニケーションツールの設計（3）－各エレメント・メイン ⑫ コミュニケーションツールの設計（4）－各エレメント・サブ ⑬ コミュニケーションツールの設計（5）－各エレメント ⑭ コミュニケーションツールの設計（6）－スライドへの統合と効果 ⑮ コミュニケーションツールの設計（7）－プレゼンテキスト ⑯ 成果発表 ～プレゼンテーション～		
予復習等	【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		
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	パッケージデザイン Package Design	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（2年前期）	科目区分	演習
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	<p>パッケージは商品の品質を保つための保護や実用面はもとより、店頭で陳列された際の商品の見え方や、情緒性、機能性にも働きかける事を理解し、パッケージ制作を通じてブランディング力を身につけます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●学生がパッケージの本質、意味について学び、目的の決まったパッケージについて考察し、パッケージ製品のブランディングができるようになる。 ●学生がデザインすることの本質について理解し、説明できるようになることを目的とする。 ●毎回プレゼンテーション発表を行うため、コミュニケーション能力と訴求ポイントに合わせた発言能力を会得することになる。 		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：デザイン事務所経営でコンセプトデザイン業務に従事。県、市等での審査員】 【担当者の実務経験：岐阜県広報誌アドバイザーや有識者としての業務多数経験】 【担当者の実務経験：岐阜市生涯学習での講座開設者のための講師】 【授業概要：パッケージは内容物を保護するための包装に留まらず、店頭での販売促進活動のツールとしての役割があります。売れるデザイン、買いたくなるデザイン、制約の中で収まるデザイン、社会に貢献するデザインなどパッケージデザインには他の媒体デザインとは大きく異なる要素が含まれています。パッケージデザインの本質を、演習や学外研修を通じて学びます。】 【SDGs：4, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17】 【岐阜学関連の授業回：③, ④, ⑤】</p>		
授業計画	<p>① ①授業概要ガイダンス・自己紹介 ②パッケージの歴史 ② パッケージの基本を知る（プレゼンテーション1） ③ パッケージの役割・理論を知る ④ ①地域お土産パッケージの現状と考察 ②学外調査に向けてのガイダンスとグループセッション ⑤ 学外授業 パッケージデザイン学外調査（※日程変更の可能性あり） ⑥ ①パッケージ市場調査発表 ②デザインとブランディング-1 ⑦ デザインとブランディング-2（自分ブランド、ブランドロゴを作る2） ⑧ 演習1 ブランドロゴ制作（制作・個別チェック）Illustrator ⑨ 演習2 パッケージ制作の概要・制作（制作・個別チェック） ⑩ 演習3（1） パッケージ制作 ⑪ 演習3（2） パッケージ制作 ⑫ 演習3（3） パッケージ制作 ⑬ 演習3（4） パッケージ制作 ⑭ 演習3（5） パッケージ制作 ⑮ 学外授業 作品&ポートフォリオボード搬入（※日程変更の可能性あり） ⑯ 学外授業 プレゼンテーション2とアドバイス 講評まとめ 搬出（※日程変更の可能性あり）</p>		
予復習等	<ul style="list-style-type: none"> ●授業終了時に示す課題について、次回の授業までにレポートを作成すること。 ●市場におけるパッケージの既存製品を毎週観察すること。 		
評価方法	出席状況50%・提出物20%・プレゼンテーション-展覧会作品20%		
履修条件	①Adobe Illustrator及びPhotoshopが完全に使えること。②課題制作に必要な材料及び用具の購入が必須。 ③学外授業は出席必須。④学外授業移動に関して交通費実費必須。 ※以上②③④が納得でき対応できること。		
教科書	なし		
参考書	なし		

科目名	デジタルファブリケーション演習 Digital Fabrication	単位数	2
		必選区分	VD選択
開講学科	デザイン環境学科（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>学生が自身のアイデアを具体化する方法として、素材やデジタルファブリケーター等の選択を行い、実現する能力を養うことを目的とする。デジタルファブリケーターには、3Dプリンタ、レーザーカッター、デジタルミシン、カッティングマシン等があるが、本講義はレーザーカッターとカッティングマシンを前提とし、そのデータ作成方法から、出力後の制作品の検証を行い、デザインにフィードバックするというサイクルまでを行う。これらを通してデジタルファブリケーションの概要を理解し、それに関わる知識・技術を習得することが到達目標である。</p>		
授業概要	<p>【担当者の実務経験：デザイン事務所にてデザイン業務の従事経験あり】 本講義では、デジタルファブリケーションでの出力を前提に、展開図や各部位をベクターデータ（Illustrator）にて作成する。作図/フィードバック時に（基礎的な）数的アプローチを生じるため、論理的に最適解を模索し続ける能力が必要である。 また、アイデアが3次元（可動であれば4次元）で具現化する能力を習得することにより、制作/表現の領域が拡張でき、他の演習科目や卒業後の専門職などでその応用が可能となる。 【SDGs：4, 8, 9, 12】 【岐阜学関連の授業回：①, ②, ⑬】</p>		
授業計画	<p>① イントロダクション ② プロダクトアイデア（1）－アイデアスケッチ ③ プロダクトアイデア（2）－ペーパーモック ④ カッティングマシンでの制作（1）－ベクターデータ編集 ⑤ カッティングマシンでの制作（2）－試作 ⑥ カッティングマシンでの制作（3）－フィードバック ⑦ カッティングマシンでの制作（4）－プレゼンボード ⑧ 成果発表 ～プレゼンテーション～ ⑨ レーザーカッターでの制作（1）－アイデアスケッチ ⑩ レーザーカッターでの制作（2）－ベクターデータ編集 ⑪ レーザーカッターでの制作（3）－試作 ⑫ レーザーカッターでの制作（4）－フィードバック ⑬ 他ファブリケータとの連携－特殊加工・特殊印刷 ⑭ 統合的なデータ編集（1）－プレゼンスライド ⑮ 統合的なデータ編集（2）－プレゼンボード ⑯ 成果発表 ～プレゼンテーション～</p>		
予復習等	<p>【予習】デジタルファブリケーションに関する作品や表現手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	「発想トレーニング」「CG演習」の単位を取得していることが望ましい 学外ファブリケーターを使用する際は料金が発生する（別途案内）		
教科書	なし		
参考書	授業内で紹介する		

科目名	地域実践演習（卒業研究） [デザイン環境] Seminar on Regional Activities (Graduation Thesis / Works)	単位数	4
		必選区分	必修
開講学科	デザイン環境学科（2年全期）	科目区分	演習
担当者	各担当教員	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	<p>【担当者の実務経験：2、4～8の研究室は実務経験のある講師が担当】</p> <p>デザイン環境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。</p> <p>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。所属する領域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。</p> <p>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。</p> <p>【SDGs：1, 9, 11, 12, 17】</p> <p>【岐阜学関連の授業回：研究室によって異なる】</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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. ファッションクリエイティブ研究室 ⑨ 4. 建築・環境デザイン研究室 ⑩ 5. 建築・地域デザイン研究室 ⑪ 6. 建築構造・材料研究室 ⑫ 7. グラフィックデザイン研究室 ⑬ 8. メディアデザイン研究室 ⑭ 9. 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。</p> <p>【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	12月の卒業研究発表会・展示会を必ず聴講・見学すること。		
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	1
		必選区分	選択
開講学科	デザイン環境学科（1・2年全期）	科目区分	集中
担当者	畑中 久美子	教員区分	学内教員
授業目的 到達目標	企業や役所等、社会で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		
授業概要	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。 【SDGs：8】		
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. 担任が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。</p> <p>【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	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。		
履修条件	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。		
教科書			
参考書			