

科目名	総合実習3							年度	2026
英語科目名	General Course 3							学期	前期
学科・学年	デザイン科 インテリアデザイン専攻 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	長沼みか	教員の実務経験		有	実務経験の職種		インテリアデザイナー		
<b>【科目の目的】</b> ・空間デザインの基礎的なスキルを身につける ・実践的な課題制作を通して空間デザインの表現特性を理解する ・自分の作品を言語化し人に説明することができる									
<b>【科目の概要】</b> インテリアの課題制作を通して、表現特性について学ぶ									
<b>【到達目標】</b> A. 技術力/課題内容と表現特性に合わせた制作技術を理解し、実践できるようになる B. 思考・発想力/課題条件に合わせた論理的思考に沿った、効果的な表現ができるようになる C. 企画力/複数のアイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証ができるようになる D. 遂行力/制作時間と提出期日を考えてスケジュール管理と課題提出ができるようになる E. 社会性/主体的に授業参加をして、自分の作品を言語化し人に説明するコミュニケーション力を身につける									
<b>【授業の注意点】</b> 授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視し、デザイン業務の報告・連絡・相談のやり方を身に付ける。遅刻、欠席をすると内容についていけない為、理由のない遅刻や欠席は認めない授業中メモを取り、わからないことは、質問すること。授業時数の4分の3以上出席しない者は最終課題の評価を受けることができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	表現特性に合わせた技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、制作している	表現特性に合わせた技術を理解しているが、形として不十分	表現特性に合わせた技術についての理解が不足している				
到達目標 B	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った効果的な表現ができる	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った表現ができる	課題条件に合わせた思考と表現ができる	課題条件に合わせた思考はしているが表現が不十分	課題条件の理解が不足し、思考と表現が不十分				
到達目標 C	多くのアイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに、デザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の検証が不十分	アイデア、デザイン内容の検証が共に不十分				
到達目標 D	制作時間を考えて内容を工夫し、スケジュール管理と課題提出ができる	制作時間と提出期日を考えてスケジュール管理と課題提出ができる	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができる	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない時がある	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない				
到達目標 E	主体的に授業参加し、自分の作品を言語化して丁寧に説明できる	休まず授業参加し、自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができない時がある	自分の作品を言語化して説明することができない				
<b>【教科書】</b> 課題毎に資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
<b>【参考資料】</b>									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 課題技術40% 課題の表現技術を総合的に評価する。 課題内容40% 課題のコンセプト・アイデア・デザインを総合的に評価する。 課題完成度10% 課題の完成度について総合的に評価する。 平常点10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		総合実習 3			年度	2026
英語表記		General Course 3			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ガイダンス・スケッチワーク	授業について理解する	1 授業の流れの確認	学習目標を立てることができる	2	
2	課題 1	テーマ設定、エスキース①	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 デザインスケッチ	アイデアスケッチができる		
3	課題 1	テーマ設定、エスキース②	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 デザインワーク	アイデアスケッチができる		
4	課題 1	エスキース、図面作成①	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 デザインワーク	アイデアスケッチができる		
5	課題 1	エスキース、図面作成②	1 作図	アイデアをもとに図面を作成することができる	2	
6	課題 1	エスキース、プレゼンボード作成	1 ビジュアル作成	アイデアをもとにCGやパースを作成することができる	2	
			2 プレゼンボード作成	作成したビジュアルを使いプレゼンボードを作成することができる		
7	課題 1	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に提出する		
8	課題 2	テーマ設定、エスキース①	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 デザインスケッチ	アイデアスケッチができる		
9	課題 2	テーマ設定、エスキース②	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 デザインワーク	アイデアスケッチができる		
10	課題 2	エスキース、図面作成①	1 作図	アイデアをもとに図面を作成することができる	2	
11	課題 2	エスキース、図面作成②	1 作図	アイデアをもとに図面を作成することができる	2	
12	課題 2	エスキース、模型作成③	1 模型製作	アイデアをもとに模型を作成することができる	2	
13	課題 2	プレゼン資料作成①	1 ビジュアル作成	アイデアをもとにCGやパースを作成することができる	2	
			2 プレゼンボード作成	作成したビジュアルを使いプレゼンボードを作成することができる		
14	課題 2	プレゼン資料作成②	1 ビジュアル作成	アイデアをもとにCGやパースを作成することができる	2	
			2 プレゼンボード作成	作成したビジュアルを使いプレゼンボードを作成することができる		
15	課題 2	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に提出する		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等