

科目名	デザイン実習 3B							年度	2026
英語科目名	Design Course 3B							学期	後期
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		

**【科目の目的】**

CAD・CGの技術を利用し、自分のアイデアを表現する技術を学ぶ。Vectorworks、Photoshopを使用して2Dと3Dで空間表現をする力を身につけ、インテリアの3DCGを実務レベルで制作できるようにすることを目標にする。自らの目標となるレベルを設け、それをクリアする計画をたて遂行できるようにする。

**【科目の概要】**

CAD・CGの技術を利用し、自分のアイデアを表現する技術を学ぶ科目である。与えられた空間を自身がデザインした内装を3D表現し、インテリアにおける2D、3D表現の重要性を理解する。この授業では個人ワーク主体で課題制作を行う。

**【到達目標】**

- 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慮し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

**【授業の注意点】**

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。やむを得ず体調不良等で欠席した場合は、翌日に自発的に資料を教員室まで取りに来ること。授業中メモを取り、わからないことは、質問すること。課題は締切厳守。全ての課題を提出で合格とする。授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることが出来ない。

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	ソフトの機能を活かした制作をしている	ソフトの工夫が必要と考え、丁寧に制作している	ソフトの工夫が必要と考え、制作している	ソフトの工夫が必要と考えているが、作図が不十分	ソフトの理解が不足している
到達目標 B	課題条件を考え表現内容を工夫し、ソフトの特性を活かして制作している	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、丁寧に制作している	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、制作している	課題条件に合わせた表現内容を制作しているが、形になっていない	課題条件に合わせた表現内容についての理解が不足している
到達目標 C	PCの基礎知識を理解し、丁寧な制作とデータ管理をしている	PCの基礎知識を理解し、丁寧に制作している	PCの基礎知識を理解して、制作をしている	PCの基礎知識を理解はしているが、制作への反映が不足している	PCの基礎知識を理解と、制作への反映が不足している
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慮してスケジュール管理と課題提出ができる	提出期日を考慮して締め切りに合わせて課題提出ができる	提出期日を考慮して締め切りに合わせて課題提出ができない時がある	提出期日を考慮し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

**【教科書】**

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。

**【参考資料】**

**【成績の評価方法・評価基準】**

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		デザイン実習 3B			年度	2026
英語表記		Design Course 3B			学期	後期
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・プレ課題	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	空間デザイン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	
3	空間デザイン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	
4	空間デザイン①	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	
5	空間デザイン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	空間デザイン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	プレゼンテーション	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	空間デザイン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	空間デザイン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	空間デザイン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	空間デザイン②/中間発表	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	空間デザイン②	エスキース、CG作成③	1 ビジュアル作成	アイデアをもとにCGを作成することができる	2	
13	空間デザイン②	CG・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	空間デザイン②	CG・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	プレゼンテーション授業のまとめ	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