

科目名	デザイン実習 2B							年度	2026
英語科目名	Design Course 2B							学期	前期
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	大西邦彦	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロダクトデザイナー		
【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。									
【科目の概要】 Fusion360を使用し各課題のデータ制作を行う。ソフトの特性を理解し、スキルの定着・応用ができるよう課題を設定し取り組むことで基本的な知識と技術の定着を図る。									
【到達目標】 以下のことを目標とする。①目的に合わせたツールの使い方ができること。②基礎的ツールを活用し画面の中でデザイン制作が行えること。③スケール感を想定した正確な3Dデータ制作ができること。④提出期限を厳守し、完成したデザインについて説明できること。									
【授業の注意点】 今後立体デザインにおけるデータ作成の基本になるので、疑問・不明点は必ず明らかにすること。また、課題を繰り返し復習することで必ずスキルアップに繋がるので、苦手とするところをそのままにせず、さらなる向上を目指す為に自宅学習に励むこと。また、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	ソフトの特性を理解したうえで技術を応用し丁寧に課題を制作することができる	ソフトの特性を理解したうえで丁寧に課題を制作することができる	ソフトの特性を理解し課題を制作することができる	ソフトの特性を理解できないことがあり課題制作が難しい	ソフトについて理解できず課題も制作出来ない				
到達目標 B	課題条件を考え表現内容を工夫し、素材を活かした制作をしている	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	自分の課題について大変よく理解し検証することができる	自分の課題についてよく理解し検証することができる	自分の課題について理解し検証することができる	自分の課題についての理解や検証することが難しいことがある	自分の課題についての理解や検証することができない				
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				
【教科書】 Fusion360テキスト参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 課題完成度50% 提出課題の完成度を評価します。 リサーチ20% 制作準備と過程を評価します。 相談検証20% 制作過程で適切なディレクション受答ができたか評価します。 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 2B			年度	2026
英語表記		Design Course 2B			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 Fusion360 基礎振り 繰り返し	基礎課題実施	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 データの再現	ツールの理解ができた		
2	Fusion360	応用課題①	1 データの再現	アイデアを元に作業に取り組めた	2	
			2 メンダコ制作	レンダリング作業の完成と提出ができる		
3	Fusion360	応用課題②	1 データの再現	アイデアを元に作業に取り組めた	2	
			2 フォームを使った制作	フォームツールを使用したレンダリング作業の完成と提出ができる		
4	Fusion360	応用課題③	1 データの再現	アイデアを元に作業に取り組めた	2	
			2 フォームを使った制作	フォームツールを使用したレンダリング作業の完成と提出ができる		
5	Fusion360	応用課題④	1 データの再現	アイデアを元に作業に取り組めた	2	
			2 フォームを使った制作	フォームツールを使用したレンダリング作業の完成と提出ができる		
6	Fusion360	応用課題⑤	1 データの再現	アイデアを元に作業に取り組めた	2	
			2 フォームを使った制作	フォームツールを使用したレンダリング作業の完成と提出ができる		
7	Fusion360	応用課題⑥	1 データの再現	アイデアを元に作業に取り組めた	2	
			2 メガネの制作	出力作業と提出ができる		
8	Fusion360	応用課題⑦プレゼンテーション	1 メガネの制作	出力作業と提出ができる	2	
			2 プレゼンテーション	自分の作品を相手に説明し伝えることができた		
9	自動車トイデザイン ①	ガイダンス	1 ガイダンス	制作内容について理解できた	2	
			2 操作演習	自動車ボディの制作についての理解ができた		
10	自動車トイデザイン ②	データ作成	1 自動車トイデザイン	アイデアを元にデータ制作	2	
11	自動車トイデザイン ③	データ作成	1 自動車トイデザイン	アイデアを元にデータ制作	2	
12	自動車トイデザイン ④	データ作成	1 自動車トイデザイン	アイデアを元にデータ制作	2	
13	自動車トイデザイン ⑤	データ作成	1 自動車トイデザイン	アイデアを元にデータ制作	2	
			2 データの再現	レンダリング作業の完成と提出ができる		
14	自動車トイデザイン ⑥	データ作成	1 自動車トイデザイン	アイデアを元にデータ制作	2	
			2 データの再現	出力作業と提出ができる		
15	自動車トイデザイン ⑦	最終プレゼンテーション	1 自動車トイデザイン	出力作業と提出ができる	2	
			2 プレゼンテーション	自分の作品を相手に説明し伝えることができた		
			3 作品提出	作品を提出することができる		

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