

科目名	デジタルファブリケーション 1							年度	2026
英語科目名	Digital Fabrication 1							学期	前期
学科・学年	建築学科 3年次	必/選	必	時間数	30	単位数	1	種別※	実習
担当教員	升水 健太	教員の実務経験		有	実務経験の職種		建築設計		
【科目の目的】 ・デジタルファブリケーションを活用したものづくりをするための方法を学ぶ。									
【科目の概要】 デジタルファブリケーションを活用したものづくりをするために必要なアプリケーションを学び、デザインした物を立体にする技術を学ぶ									
【到達目標】 A. デジタルファブリケーションとは何かを理解している B. アプリケーションを十分に使いこなせている									
【授業の注意点】 評価はルーブリックにもとづいて行い、指導教員等により評価を行う。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている			レベル2 ふつう				レベル1 要努力	
到達目標 A	デジタルファブリケーションとは何かを理解し問題点まで話せる			デジタルファブリケーションとは何かを理解している				デジタルファブリケーションとは何かを理解していない	
到達目標 B	Fusion360を十分に使えるようになる			Fusion360を使えるようになる				Fusion360が使えない	
到達目標 C									
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 配布資料による									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 成果品等で評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デジタルファブリケーション1			年度	2026	
英語表記		Digital Fabrication 1			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	デジタルファブリケーションとは	調査	1 座学形式でデジタルファブリケーションを学ぶ	デジタルファブリケーションが何かを知る	2		
2	Fusion360の基本操作1	基礎力向上1	1 Fusion360を使い何ができるかを知る	アプリケーションの基本を操作できるようになる	2		
3	Fusion360の基本操作2		1 基本操作ができるようにする		2		
4	Fusion360の基本操作3		1 各種加工方法をしる		2		
5	Fusion360の基本操作4		1 サーフェス、ソリッドの違いを知る		2		
6	立体作成1		1 正4面体を作る		2		
7	立体作成2	基礎力向上2	1 正8面体を作る	アプリケーションの応用をできるようにする	2		
8	立体作成3		1 正12面体を作る		2		
9	立体作成4		1 正20面体を作る		2		
10	デザイン1		デザイン		1 設計課題に即したデザインを考える	設計課題に即した家具や、アート、工業デザインをデザインする	2
11	デザイン2	2					
12	デザイン3	2					
13	デザイン4	1 設計課題に即したデザインをモデリングする		2			
14	デザイン5			2			
15	完成品を作る	発表	1 完成品を発表する		2		

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