

科目名	デザイン実習 1C						年度	2024	
英語科目名	Design Practice 1C						学期	後期	
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 1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】									
目的に合わせたツールの使い方、基礎的ツールを活用した画面の中でのデザイン制作、スケール感を想定した3Dデータ制作、提出期限の厳守とプレゼンテーションを学ぶ。課題制作を通して、自分の考えを表現する力を養うことができる。									
【科目の概要】									
講義と実習を組み合わせ、目的に合わせたツールの使い方、基礎的ツールを活用した画面の中でのデザイン制作、スケール感を想定した3Dデータ制作、提出期限の厳守とプレゼンテーションなどを学ぶ。									
【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/制作した作品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									
【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	CADソフトや対象物の構造を大変よく理解し、作図表現を丁寧にしている	CADソフトや対象物の構造を理解し、作図表現を丁寧にしている	CADソフトや対象物の構造を理解し、作図表現ができる	CADソフトや対象物の構造の理解が乏しく、作図表現が出来ないところもある	CADソフトや対象物の構造の理解ができず、作図表現も出来ない				
到達目標 B	課題条件を考え表現内容を工夫し、大変正確に制作をしている	課題条件を考え表現内容を工夫し、正確に制作をしている	課題条件を考え表現内容を工夫し、制作することができる	課題条件を考え表現内容の工夫や制作が出来ないことがある	課題条件を考え表現内容の工夫や制作することができない□				
到達目標 C	立体構造をよく理解し、作品の検証が大変よく出来る	立体構造をよく理解し、作品の検証がよく出来る	立体構造を理解し、作品の検証が出来る	立体構造の理解や作品の検証がうまく出来ないことがある	立体構造の理解や作品の検証が出来ない				
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】									
課題ごとに資料を用意する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
課題80% 提出された課題を総合的に評価する 平常点20% 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 1C			年度	2024
英語表記		Design Practice 1C			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	3DソフトFusion360についての授業スケジュール確認	1 ガイダンス	授業スケジュールの理解	2	
			2 アカウント設定	Fusion360のアカウント設定の理解		
2	Fusion360 課題1	基本操作の理解	1 三面図	Fusion360の基本的操作の理解	2	
			2 データのつながり			
3	Fusion360 課題2	基本操作の理解	1 ツールの使い方	簡単なツールを使って操作の理解を深める	2	
			2 簡単なデータ作成	簡単なツールを使ってデータ作成ができる		
4	Fusion360 課題3	基本操作の理解	1 ツールの使い方	簡単なツールを使って操作の理解を深める	2	
			2 簡単なデータ作成	簡単なツールを使ってデータ作成ができる		
5	Fusion360 課題4	基本操作の理解	1 ツールの使い方	簡単なツールを使って操作の理解を深める	2	
			2 簡単なデータ作成	簡単なツールを使ってデータ作成ができる		
6	Fusion360 課題5	基本操作の理解	1 ソリッドモデリング作成	ソリッドモデリングの操作方法の理解	2	
7	Fusion360 課題6	実際にデザインを形にしてみる	1 コップのデザイン	実際に形を理解しながらデータ作成を行う	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		
8	Fusion360 課題7	実際にデザインを形にしてみる	1 鉛筆/キャップのデザイン	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		
9	Fusion360 課題8	実際にデザインを形にしてみる	1 ボタンのデザイン	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		
10	Fusion360 課題9	実際にデザインを形にしてみる	1 小物入れ	アイデアを元にデータ制作	2	
			2 スマホスタンドのデザイン	アイデアを元にデータ制作		
			3 データの再現	レンダリング作業の完成と提出ができる		
11	Fusion360 課題10	実際にデザインを形にしてみる	1 マグカップのデザイン	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		
12	Fusion360 課題11	実際にデザインを形にしてみる	1 Tスプラインびデザイン	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		
13	Fusion360 課題12	実際にデザインを形にしてみる	1 Tスプラインびデザイン	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	Fusion360 課題13	レンダリングでの質感や素材の理解	1 レンダリング特別講義	レンダリングにて質感や素材の返答方法の理解を深める	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		
15	Fusion360 課題14	レンダリングでの質感や素材の理解	1 レンダリング特別講義	レンダリングにて質感や素材の返答方法の理解を深める	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		

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