

科目名	クロッシング・テクノロジー 1							年度	2025
英語科目名	X'ing Technology 1							学期	通年
学科・学年	建築設計科 1年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	小林 猛	教員の実務経験		有	実務経験の職種		建築設計		
【科目の目的】 建築の仕事は、図面が読めたり描けたり、形や空間をイメージできたり、建築の構造や材料のことを知っていたりと、直接的な技術や専門知識があるだけでは、不十分である。 建築に隣り合う異分野の専門技術や知識を学ぶ事で、建築の本質を理解する事を目的とする。									
【科目の概要】 ・様々な業種や職種から担当講師を招き、建築以外の技術や知識に触れる ・建築の専門知識以外に触れる事で、建築の本質を理解する ・様々な分野に興味や関心を持ち、それらについて調べ、技術を身に着ける方法を見つける事ができる素養を身に着ける									
【到達目標】 以下を到達目標とする。 A：異分野の技術や知識について、積極的に取得する姿勢があるか B：本科目で得た異分野の知識を、建築に活かすことができるか									
【授業の注意点】 ・各授業において、教室や持参物等が異なる為注意すること									
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	異分野について興味関心を持ち積極的に取り組んだ		異分野について興味関心を持っている				異分野について興味関心がない		
到達目標 B	身に着けた知識を建築に活かす事ができ様々な異分野に自主的に取り組んだ		身に着けた知識を建築に活かす事ができる				身に着けた知識を建築に活かす事ができない		
【教科書】 ・各実習にて指示する									
【参考資料】 ・各実習にて指示する									
【成績の評価方法・評価基準】 ・授業中の取り組み姿勢やパフォーマンス課題の成果等で評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		クロッシング・テクノロジー 1				年度	2025
英語表記		X'ing Technology 1				学期	通年
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	授業の目的と内容を理解する	1	科目概要	科目の目的・内容を理解している	2	
			2	授業方法	他科目との関連や授業実施方法を理解している		
2	スケッチの世界を知る	グラフィックデザインやイラストの世界を知り、建築へ活かす事が出来る	1	実習概要 実習の目的 実習方法	実習内容や目的を理解している	2	
3			2	グラフィックデザインの基礎知識	グラフィックデザインとイラストの基礎知識が身についている	2	
4			3	グラフィックデザインの実習	グラフィックデザインとイラストの制作方法を理解し実践できる	2	
5							
6	プロダクトデザインの世界を知る	プロダクトデザインの世界を知り、建築へ活かす事が出来る	1	実習概要 実習の目的 実習方法	実習内容や目的を理解している	2	
7			1	プロダクトデザインの基礎知識	プロダクトデザインの基礎知識が身についている	2	
8			1	プロダクトデザインの実習	プロダクトデザインの制作方法を理解し実践できる	2	
9							
10	ゲームの世界を知る	ゲームの世界を知り、建築へ活かす事が出来る	1	実習概要 実習の目的 実習方法	実習内容や目的を理解している	2	
11			2	ゲームデザインの基礎知識	ゲームデザインの基礎知識が身についている	2	
12			3	ゲームデザインの実習	ゲームデザインの制作方法を理解し実践できる	2	
13							
14	成果物を発表する	身に着けた技術や知識を、他者へプレゼンすることが出来る	1	成果物の発表	成果物を他者へ発表するための方法を理解できる 他者の発表から様々な知識を得る事ができる	2	
15			2	建築への活用	身に着けた技術を建築に活かす方法を理解する	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