

科目名	総合実習 2							年度	2025		
英語科目名	General Practice 2							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	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	蓮尾 哲也				教員の実務経験	有	実務経験の職種	写真家			

【科目の目的】

Photoshopの基本的な操作方法を再確認して、正確に深く理解することを目的とする。また、一眼レフカメラの取り扱い方法を学び、模型撮影や空間撮影の撮り方を習得する。それらが必要な技法となり、よりリアルな表現ができるようにレベルを上げる。

【科目の概要】

Photoshopの基本的な操作方法を学びながら、講師と一緒に画像処理をしていく。操作を理解した上で例題を自ら考えて作成していく。Photoshopの操作を深く理解し、自分の発送をどのようにしたら、表現できるようになるのかを学んでいく。撮影の授業では一眼レフの操作を学び、自らライティングをして、表現出来るようになる。

【到達目標】

- 目標A Adobe Photoshop を用いて、デザイン作業に必要な応用力がつく。
- 目標B 模型や空間の撮影方法を習得することができる。
- 目標C 応用的な画像編集の知識・技術の理解を深めることができる。
- 目標D 課題内容を理解し、自分で発案・提案を行い、他者に意図を伝えられる制作ができる。

【授業の注意点】

授業中の私語や授業態度などは厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への意向を前提とした授業マナーで授業に参加することを求める。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3 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	Adobe Photoshop を用いて、デザイン作業に必要な力がついている		Adobe Photoshop を用いて、デザイン作業に必要な力が概ねついている		Adobe Photoshop を用いて、デザイン作業に必要な力がついていない
到達目標 B	模型や空間の撮影方法を習得することができている		模型や空間の撮影方法を習得することが概ねできている		模型や空間の撮影方法を習得することができていない
到達目標 C	画像編集の知識・技術の理解を深めることができている		画像編集の知識・技術の理解を深めることが概ねできている		画像編集の知識・技術の理解を深めることができていない
到達目標 D	発案・提案を行い、他者に意図を伝えられる制作ができている		発案・提案を行い、他者に意図を伝えられる制作が概ねできている		発案・提案を行い、他者に意図を伝えられる制作ができていない

【教科書】

授業にて資料配布を行う

参考資料等は授業中に指示をする

授業にて資料配布を行う 参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

課題提出 70% 授業態度 10%
 出席 20%
 授業態度 10%

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		総合実習 2			年度	2025
英語表記		General Practice 2			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	Photoshopの概要	オリエンテーション	1 基礎操作	操作画面や各種パネルを理解する		
			2 基礎知識	デジタル画像の基礎知識を理解する		
2	Photoshop基礎①	画像の明るさ、色味	1 ステップ1	画像の明るさについて理解する		
				画像の色味について理解する		
3	Photoshop基礎②	コピー・スタンプ等画像修正	1 ステップ2	コピーの機能について理解する		
				スタンプ・その他の機能について理解する		
				画像修正について理解する		
4	Photoshop基礎③	選択範囲を理解する	1 ステップ3	選択範囲を理解し、正しく選択できる		
5	Photoshop基礎④	レイヤーを理解する	1 ステップ4	レイヤーの原理を理解する		
6	Photoshop基礎⑤	グラデーションツール	1 ステップ5	グラデーションツールを使うことができる		
7	Photoshop基礎⑥	マスクと切り抜き	1 ステップ6	マスクと切り抜きの機能を使うことができる		
8	作品制作1-1	課題を通してスキルの定着を図る	1 第1課題に取り組む	Photoshopを使って作品制作ができる		
9	作品制作1-2	課題を通してスキルの定着を図る	1 第1課題に取り組む	Photoshopを使って作品制作ができる		
10	作品発表プレゼン	課題を通してスキルの定着を図る	1 第1課題に取り組む	自身で制作した作品を、説明できる		
11	一眼レフ講座	撮影スキルをつける	1 機材の使い方	一眼レフカメラの使い方がわかる		
			2 撮影ポイント	撮影のポイントがわかる		
12	撮影方法 指導	撮影スキルをつける	1 機材の使い方	一眼レフカメラの使い方がわかる		
			2 撮影ポイント	撮影のポイントがわかる		
			3 撮影	一眼レフカメラで撮影をする		
13	作品制作2-1	課題を通してスキルの定着を図る	1 第2課題に取り組む	自身が撮影した画像を使い作品制作ができる		
14	作品制作2-2	課題を通してスキルの定着を図る	1 第2課題に取り組む	自身が撮影した画像を使い作品制作ができる		
			1 第2課題に取り組む	自身が撮影した画像を使い作品制作ができる		

15	作品発表プロセス	総評 まとめ	2	まとめ	目標スキルに到達できたか確認をする		
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							

科目名	総合実習 2							年度	2025		
英語科目名	General Practice 2							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	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	堀越 拓水				教員の実務経験	有	実務経験の職種	デザイナー			

【科目の目的】

この科目では、学生が基礎のスケッチワークと基礎の立体造形を学ぶ事で表現力の向上とコミュニケーション能力を向上していく授業内容です。学生自身に表現力と技術力を向上させることで個人が自信を持って社会に貢献できるようにする事が目標となっています。

【科目の概要】

この科目では観察デザインスケッチを教科書に沿いながら学び、よりデザインスケッチワークのスキルの向上を行ないます。物を観察していく重要性と表現力の向上を行います。立体造形では講師から説明を受けながら金属の素材を通して学生自らデザインし作品制作をしていく事で素材とは何かデザインとは何かを考え日常生活の中でより身近なプロダクト製品の在り方を学びます。

【到達目標】

- 目標A 観察スケッチができる
- 目標B 観察スケッチし、アイデア検討できる
- 目標C イメージしたアイデアをデザインできる

【授業の注意点】

授業中の私語や授業態度には厳しく対応する。理由のない遅刻、欠席は認めない。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。

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3 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	観察スケッチが よくできる		観察スケッチが できる		観察スケッチが できない
到達目標 B	観察スケッチし、 アイデア検討が よくできる		観察スケッチし、 アイデア検討が できる		観察スケッチし、 アイデア検討が できない
到達目標 C	イメージした アイデアをよく デザインできる		イメージした アイデアを デザインできる		イメージした アイデアをデザイン できない

【教科書】

観察スケッチ

参考資料等は授業中に指示をする

参考書・参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

課題提出 70% 授業態度 10%
 出席 20%
 授業態度 10%

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		総合実習 2			年度	2025	
英語表記		General Practice 2			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	立方体、円柱	パースの確認	1	パース	立方体、円柱をパースで描く		
2	クロックとマグ	パース表現	1	パースの理解	パースの理解と表現力		
3	ラップ容器	立方体と円柱の組み合わせ	1	パースの応用	立方体と円柱の組み合わせの表現力		
4	ペンスタンド	立方体と円柱の組み合わせ	1	パースの応用	立方体と円柱の組み合わせの表現力		
5	体温計	有機的な形	1	有機的な形とパース	有機的な形の表現力		
6	ワイヤーアクセサリ	素材の理解とデザイン	1	ワイヤーアクセサリ	素材を理解しデザインして制作。		
				2次元制作 1			
7	ワイヤー、文具	素材の理解とデザイン	1	ワイヤー、文具	素材を理解しデザインして制作。(機能と構造を考える)		
				2次元制作 2			
8	ワイヤー、文具	構造とデザイン	1	ワイヤー、文具	機能と構造を考えデザインして制作		
				3次元作品制作 1			
9	ワイヤーアクセサリ	異素材とデザイン	1	ワイヤーアクセサリ	異素材とワイヤーを使いアクセサリ制作 N o. 1		
				3次元作品制作	素材を考えオリジナルの作品を制作		
10	ワイヤーアクセサリ	異素材とデザイン	1	ワイヤーアクセサリ	異素材とワイヤーを使いアクセサリ制作 N o. 2		
				3次元作品制作	素材を考えオリジナルの作品を制作、完成させる		
				撮影	写真撮影		
11	PC資料作成	基礎資料作成N o. 1	1	作品写真撮影	作品の撮影と資料制作		
				資料レイアウト	基礎のレイアウトを学ぶ。		
12	PC資料制作	基礎資料制作N o. 2	1	資料作成	作品の写真の大きさと文字のレイアウトを考え完成。		
				レイアウト	基礎のレイアウトを学ぶ。		
13	立体パズル	ワイヤー立体パズル	1	ワイヤーパズル制作1	ワイヤーを使い立体造形のパズルをデザインする。		
14	立体パズル	ワイヤー立体パズル	1	ワイヤーパズル制作2	ワイヤーを使い立体的なパズルを完成させる。		
					写真撮影		
			1	写真とレイアウト	PC資料作成、写真と文章のレイアウトを学ぶ		

15	PC資料作成	基礎資料作N o.3			
<p>評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他</p> <p>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</p> <p>備考 等</p>					