

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	建築学科 1年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	瀧川 慧		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									
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		クロスング・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	ッシング・テクノロジー	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	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			
3								
4				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		
5				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		
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			
7				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			
8								
9				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			
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			
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		
12								
13				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		
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			
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		

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