

平成24年度年間指導計画			
教科の名称	工業・アートクラフト		
科目の名称	工業技術基礎		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1学年・アートクラフト科		
単位数	4単位		
科目の目標	金属工芸の基本技法の習得。		
担当教員名	瀧川(鋳金)・宇高(彫金)・藤原(鍛金)		
評価の観点	作品制作の知識・技術を理解し、計画通りの作品が完成したか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	鋳 金 卓上ベルの制作	ロストワックス、縄線中子法によるブロンズ卓上ベルの制作をとおり、金属工芸関連の知識・技術を学ぶ。	52
	彫 金 指輪の制作	純銀の溶解から擦り出しによる指輪制作を通して、金属工芸関連の知識、技術を学ぶ。	52
後期	鍛 金 小鉢の制作	銅板による鍛金小鉢の制作をとおり、金属工芸関連の知識・技術を学ぶ。	52
計			156

平成24年度年間指導計画			
教科の名称	工業・アートクラフト		
科目の名称	実習A		
使用教科書			
指導学年・学科	1学年・アートクラフト科		
単位数	3単位		
科目の目標	作品制作に必要な、基本となる絵画・デッサン・デザインを学ぶ。		
担当教員名	瀧川(鍍金)・宇高(彫金)・藤原(鍛金)		
評価の観点	適正な構図や着彩が執られているか否か。 立体を正確に把握し、対象を正確に描写することが出来たか。 ポスターカラーや色鉛筆などを正確に使用して、イメージとおりの作品が出来たか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	絵 画 透明水彩の作成	透明水彩絵の具を用いて写実的な静物画や人物画を制作する。 構図、用紙、絵の具についての扱い方を指導する。	39
	デッサン 静物デッサンの作成	静物デッサンを通して、鉛筆の使い方や構図、質感、立体感の表現方法と、デッサンの意味を理解させる。	39
後期	デザイン 平面構成の作成	ポスターカラーと筆の使い方を指導し、平面構成を制作させる。 パターンデザインと装飾デザインを制作させる。	39
計			117

平成24年度年間指導計画			
教科の名称	工業・アートクラフト		
科目の名称	実習A		
使用教科書	なし		
指導学年・学科	2学年・アートクラフト科		
単位数	4単位		
科目の目標	アートクラフトの様々な技法の技術を深め、幅を広げて工芸品制作の技術と知識を学ぶ。		
担当教員名	山田(パート・ド・ヴェール)・瀧川(精密鑄造)・宇高(彫金)・藤原(鍛金)		
評価の観点	パート・ド・ヴェールの知識・技法を正しく理解し、完成度の高い作品が出来たか。 精密鑄造の知識・技法・機器の操作法を正しく理解し、完成度の高い作品が出来たか。 彫金加工技術の知識・技術を理解し、完成度の高い作品が出来たか。 鍛金技法の知識・技術を理解し、完成度の高い作品が出来たか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	パート・ド・ヴェール カフェオレポウルの作成	粘土で器の原型を作り、色ガラスを用いたパート・ド・ヴェールでガラスの作品を制作させる。	78
	精密鑄造 ジュエリーの制作	ロストワックス技法によるスターリングシルバーや黄銅のジュエリー制作させる。	78
後期	彫 金 切り嵌め象嵌の制作	切り嵌め象嵌による小箱の制作をさせる。	78
	鍛 金 花器の制作	銅板による手絞り花器の制作をさせる。	78
計			156

平成24年度年間指導計画			
教科の名称	工業・アートクラフト		
科目の名称	実習B		
使用教科書	なし		
指導学年・学科	2学年・アートクラフト科		
単位数	3単位		
科目の目標	イラストレータの使い方を理解する。 立体図を通し製図機器の取扱を学ぶ。 装飾的な構成を学び、丁寧な制作を行う。		
担当教員名	藤原(コンピューターグラフィックス)・垣内(テクニカルイラストレーション)・埴(デザイン)		
評価の観点	イラストレータの使い方を理解し、イメージ通りの作品が作成出来たか。 立体図を作成しながら製図技術を展開し、立体の認識を獲得したか。 ポスターカラーや色鉛筆などを正確に使用して、イメージ通りの作品が出来たか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期	基本的な平面構成の作成。	基本的な図形を使い、平面構成を作成させる。	9
	ロゴマークの作成。	いろいろなフォントと図形を組み合わせ、ロゴマークを作成させる。	10
	地図の作成。	線の応用と図形を組み合わせ、地図を作成させる。	10
	パンフレットの作成。	画像を取り込み、パンフレットを作成させる。	10
	等角図の演習	基礎的形態の等角図を作成させる。	15
	テクニカルイラストレーションの演習	一年次での製図課題を利用し、テクニカルイラストレーションを完成させる。	24
後期	デザインの作成 1、色面分割	色鉛筆を使用して、平面構成を行う。	9
	2、具象物のデザイン	具象物の簡略表現。	15
	3、装飾文様	装飾的なレイアウトと彩色技法。	15
計			117

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画			
教科の名称	工業・アートクラフト		
科目の名称	実習A		
使用教科書	なし		
指導学年・学科	3学年・アートクラフト科		
単位数	5単位		
科目の目標	<p>芸大、美大合格水準のデッサン力を身につける。 高度な鑿の使用法と仕上げ(表面処理)の仕方を習得する。 有線七宝の基本技術の修得が成され、鑑賞に耐える高度な作品制作をする。 テープカッターをデザインに応じた適切な方法で完成させる。</p>		
担当教員名	松井(デッサン)・垣内(彫金)・岩田(七宝)・神山(テープカッター)		
評価の観点	<p>モチーフらしい形体感を表現出来たか。 鑿を適切に使って打ち出しの作品が制作できたか。 有線七宝の特性を生かした作品が出来たか。銀線による埴線、釉薬の美しさを表現出来たか。 実際に使用できるテープカッターが適切な材料と技術により制作できたか。</p>		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	デッサン デッサンの作成 石膏デッサン 静物デッサン 立体構成	構図、シルエット、立体感、質感等の表現方法を指導する。 構図、シルエット、立体感、質感等の表現方法を指導する。 油土を用いて、塑像の指導をする。	98/97
	彫金 レリーフの作成	彫金技法により打ち出し技術を習得させる。 動物を主にモチーフにしたレリーフの制作をさせる。 完成後額装させる。	20/20 75/75 5/5
後期	七宝 有線七宝の作成	物をモチーフとした有線七宝の基本技術を修得させる。	98/97
	テープカッター テープカッターの制作	2年アートクラフトデザインの授業でデザインしたテープカッターを各種材料により制作させる。	98/97
計			195

平成24年度年間指導計画			
教科の名称	工業・アートクラフト		
科目の名称	情報技術基礎		
使用教科書	情報技術基礎		
指導学年・学科	2学年・アートクラフト科		
単位数	2単位		
科目の目標	画像処理ソフト・スキャナ・デジタルカメラの基本と操作法を学ぶ。 描画材料及び各技法の基礎と応用を学ぶ。		
担当教員名	藤原(情報技術基礎)・宇高(模写)		
評価の観点	スキャナ・デジタルカメラを使い、画像処理ソフトでイメージ通りの作品を作成出来たか。 原作者の精神にどれだけ肉迫して表現することを獲得出来たか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	スキャナーの操作法	スキャナーの使い方とデータの保存について説明する。	9
	デジタルカメラの操作法	デジタルカメラの使い方とデータの保存について説明する。	10
	画像処理ソフトの操作法の説明	基礎から応用までの操作について説明する。	20
	模写の作成	各自に題材を選択させ、画材を適宜組み合わせて用い、F8程度の作品を制作する。	24
	自画像の作成	模写で扱った作家の作風にならい、自画像を制作する。	15
後期	スキャナーの操作法	スキャナーの使い方とデータの保存について説明する。	9
	デジタルカメラの操作法	デジタルカメラの使い方とデータの保存について説明する。	10
	画像処理ソフトの操作法の説明	基礎から応用までの操作について説明する。	20
	模写の作成	各自に題材を選択させ、画材を適宜組み合わせて用い、F8程度の作品を制作する。	24
	自画像の作成	模写で扱った作家の作風にならい、自画像を制作する。	15
計			156

平成24年度年間指導計画			
教科の名称	工業・アートクラフト		
科目の名称	課題研究		
使用教科書	なし		
指導学年・学科	3学年・アートクラフト科		
単位数	5単位		
科目の目標	アートクラフト科の集大成としての卒業作品制作を、デザインから制作までを自主的に行う。		
担当教員名	井上(鋳金)・宇高(彫金)・神山(鍛金)・瀧川(ジュエリー)		
評価の観点	各技法で高度な技術を習得し、イメージとおりの作品が出来たか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	鋳金 卒業制作の作成	デザイン・計画の指導 モデル制作の指導 作品制作全般・加工法の指導 まとめ	20 30 140 5
	彫金 卒業制作の作成	デザイン・計画 モデル制作 作品制作全般・加工法の指導 まとめ	20 30 140 5
後期	鍛金 卒業制作の作成	デザイン・計画 モデル制作 作品制作全般・加工法の指導 まとめ	20 30 140 5
	ジュエリー 卒業制作の作成	デザイン・計画 モデル制作 作品制作全般・加工法の指導 まとめ	20 30 140 5
計			195

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	三 好 玄 也		
教科の名称	工業（マシクラフト）		
科目の名称	工業技術基礎（クラフト実習）		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1 学年・マシクラフト科		
単 位 数	4単位（1単位：45分）39週156時間 3 班編制		
科目の目標	手工具を使い手作業の基礎基本を学習し、その作業を通して金属材料の特徴や性質などを学ぶ。		
評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の完成度、難易度、完成までの時間。 ・作業に対する取り組み状況や実習態度、出席状況。 ・レポートの完成度と提出状況などを総合的に評価する。 		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期から後期・年間3班編制で実施	①デッサン	<ul style="list-style-type: none"> ・スケッチ、平面構成を学ぶ。 ・コースター作品のデザインを考えさせ、その作業のなかでスケッチと平面構成を学ばせる。 ・課題は『生き物』とし、図書室を利用して図案を考えさせる。 ・デッサンした図を銅板と真ちゅう板に写し取り、どちらの板を背景にし、主な図案にするのか検討する。 	4
	②切り抜き	<ul style="list-style-type: none"> ・正しい糸鋸の使い方を学び、糸鋸をできるだけ折らずに切断作業ができるように、その技法を学習し体得する。 ・主な図と背景ではカットするための穴あけ作業が異なることから、十分検討して作業させる。 ・正しい穴あけ作業について学習し体得する。 	1 2
	③ヤスリ掛け	<ul style="list-style-type: none"> ・切り取り面の表面処理作業を学習し体得する。 ・組ヤスリの使い方と作業方法について学習する。 ・ヤスリ掛けの正しい作業方法を学習し体得する。 	1 6
	④はんだ付け	<ul style="list-style-type: none"> ・はんだ付けの工具類の正しい扱い方を学習する。 ・火傷しないように留意させると共に安全作業を徹底させる。 	4
	⑤仕上げ	<ul style="list-style-type: none"> ・正しい仕上げ処理の方法について学習し体得する。 ・布ヤスリや紙ヤスリについて学習し、正しい使い方と美しい仕上げ面を得られるようにする。 ・磨き剤を使った鏡面仕上げを学習する。 	8
	⑦塗装	<ul style="list-style-type: none"> ・クリアラッカーを使って腐食防止塗装を学習し体得する。 	4
	⑥レポート作成	<ul style="list-style-type: none"> ・レポート指導（レポートの書き方）。 ・提出について。 	4
計			累計 52h × 3回 156

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	樽 味 浩 一 ・ 小 林 康 之		
教科の名称	工業（マシクラフト）		
科目の名称	工業技術基礎（基礎切削・旋盤実習）		
使用教科書	工業技術基礎・機械実習 1		
指導学年・学科	第 1 学年 マシクラフト科		
単 位 数	4単位(1単位：45分)39週156時間 3 班編制		
科目の目標	旋盤についての知識を学び基本操作などの技術を習得する。また、デザイン・加工工程を自ら検討し作品（一輪挿し）を完成させる。		
評価の観点	課題作品の進捗度、完成度、課題作品の独創性、作業への取り組み方、報告書の内容などによって評価する。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期～後期 年間3班 編制で実施	旋盤の概要	○旋盤の基礎知識。 ・旋盤とは・原理・構造および名称・切削理論・バイトの取り付け方	8
	旋盤の基本操作	○バイトの取り付け方 ・センタ合わせ。・正しいバイトの固定方法。 ○各種レバー・ハンドル類の動作確認 ・各固定レバーの確認。 ・各ハンドルの回転方向と各部の動作方向の確認。 ○回転数の切換方法 ・回転しない場合の注意。回転しなくても必ずブレーキを踏んで完全停止させてレバーを動かすこと。	
	段付き丸棒の作業工程について	○作業工程の計画	12
	安全作業について 作業開始	○確認作業の徹底を行う。 ・スイッチを入れる前に必ず確認を行う。 ○旋盤のセッティング ○端面切削 ○センタリング作業 ○ケガキ作業（1段目） ○外形切削（1段目） ○削り残し部分の垂直仕上げ（1段目） ○ケガキ作業（2段目） ○外形切削（2段目） ○削り残し部分の垂直仕上げ（2段目） ○ノギスで寸法測定後、プリントに記入。	
完成後寸法測定 一輪挿しの製作	○作品についての説明。 ・材質の説明（黄銅）		
安全作業について 作業開始	○作業工程の計画 ・図面より工程を考えさせる。 ○確認作業の徹底を行う。 ・スイッチを入れる前に必ず確認を行う。 ○端面切削 ○センタリング作業 ○穴あけ作業 ○ケガキ作業（テーパー終了部分）		

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	島 田 雄 介 ・ 小 林 康 之		
教科の名称	工業（マシクラフト）		
科目の名称	工業技術基礎（基礎切削・旋盤実習）		
使用教科書	工業技術基礎・機械実習 1		
指導学年・学科	第 1 学年 マシクラフト科		
単 位 数	4単位(1単位：45分)39週156時間 3 班編制		
科目の目標	旋盤についての知識を学び基本操作などの技術を習得する。また、デザイン・加工工程を自ら検討し作品（一輪挿し）を完成させる。		
評価の観点	課題作品の進捗度、完成度、課題作品の独創性、作業への取り組み方、報告書の内容などによって評価する。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期～後期 年間3班 編制で実施	一輪挿しの製作	<ul style="list-style-type: none"> ○テーパー作業 ○ケガキ作業（段付き部分） ○外径切削（段付き部分） ○段付き部のアール仕上げ ○研磨仕上げ作業（布ヤスリ・ピカール） 	12
	オリジナル一輪挿しの製作 作品検討（デザイン）	<ul style="list-style-type: none"> ○材料のサイズ確認。 ○作品の決定 <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナル作品であること。 ○作品の素描（デッサン），スケッチ ○図面化・寸法記入 <ul style="list-style-type: none"> ・作品の具体化。 ・方眼紙に図面をかき、寸法記入する。 ・素材の大きさから作品を検討させる。 ○作業工程の計画（加工・組立） <ul style="list-style-type: none"> ・加工方法と手順の検討。 ○確認作業の徹底を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・スイッチを入れる前に必ず確認を行う。 ○旋盤のセッティング <ul style="list-style-type: none"> ・確認作業の徹底。 ○加工開始 <ul style="list-style-type: none"> ・各自図面をもとに加工を行う。 ○完成後の腐食防止加工（塗装） <ul style="list-style-type: none"> ・磨き粉をきれいに拭き取り表面を洗浄する。 ・クリアラッカーで表面を塗装する。 	16 4
	◎ 1 班 1 3 回前後で年間3回繰り返す。		52h
計			156h

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	鈴木 頼 彦		
教科の名称	工 業 (マシクラフト)		
科目の名称	工業技術基礎・鋳造造形 I		
使用教科書	実教出版：工業技術基礎、機械実習 1		
指導学年・学科	第 1 学年・マシクラフト科		
単 位 数	4単位(1単位：45分)39週156時間 3班編制		
科目の目標	粘土型・石膏型・木型などの造形を通して、素材の違いによる加工の特徴を体験させると共に、その素材に適した加工方法を理解させる。制作した型を用いて砂型鋳造方法と鋳込み作業を体験させ、鋳造に関する技術と技能を習得させる。		
評価の観点	課題作品の進捗度、完成度、課題作品の独創性、作業への取り組み方、報告書の内容、出席状況などによって総合的に評価する。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前 期 から 後 期 を通して 3班編制	1. ガイダンス	・安全作業について ・学習内容について	4
	2. 鋳造について	・鋳造の特徴について ・鋳造の歴史について ・各種型について ・砂型鋳造について	
	3. 粘土型および 石膏型の制作	・文鎮のデザインを検討させる。	2
		・粘土型による型（原型：モデル）の制作	8
		・粘土型に石膏を流し込み雌型の石膏型を制作させる。 ・雌型に石膏を流し込み、雄型を制作させる。	4 2
	4. 石膏の彫刻	・彫刻刀による石膏の加工 ・彫刻刀を使用するうえでの安全指導	1 2
	5. 砂型の制作	・砂型制作の準備をさせる。 ・砂型の制作方法を理解させ、練習を重ねて習得させる。	8
	6. 鋳込み作業	・砂型を制作させる。 ・鋳込みの安全作業を理解させる。 ・鋳込み作業を体験させ、習得させる。 ・後処理の作業をさせる。	4 4
・鋳込み作業を繰り返す。			
7. レポート指導	・実習の経過と結果を観察記録し、実習内容についての考察と感想を書かせる。 ・鋳造について関連する知識を調べさせる。	4	
	◎ 1班13回くらいで年間3回繰り返す。	5 2	
計			156

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	埜 典 子 ・ 鷹羽司 栄 次		
教科の名称	工 業 (マシクラフト)		
科目の名称	コンピュータ I (MC実習)		
使用教科書	自 作 プ リ ン ト		
指導学年・学科	第 1 学 年 ・ マ シ ン ク ラ フ ト 科		
単 位 数	2単位(1単位：45分)39週78h・3班編制26h		
科目の目標	コンピュータの活用を通して、基礎的な各種情報処理技術を習得する。また、簡単な画像処理が出来るように複数の画像処理ソフトについて学習する。		
評価の観点	課題作品の進捗状況と意欲、完成度、課題作品の独創性、作業への取り組み方、報告書の内容、出席状況などによって総合的に評価する。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前 期 および 後 期 を通して 3班編制	1. コンピュータ 操作技術 の基礎	①コンピュータのしくみ ②コンピュータの操作方法	2
	2. Photoshopの操 作法	① 選択範囲の操作 ② 写真修正の基礎 ③ レイヤーの基礎 ④ マスクとチャンネル ⑤ 作品制作	1 2
	3. Illustrator	① 線や図形の描画法 ② 塗りと線の着色 ③ 文字の入力と装飾 ④ イラストの加工 ⑤ 作品制作	1 2
	◎1班13回くらいで、年間3回繰り返す。		2 6
計			7 8

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	春日兼行		
教科の名称	マシクラフト実習（1年）		
科目の名称	テクニカル・イラストレーション（マシクラフト実習）		
使用教科書	立体製図の基礎（建設総合資料社 刊）		
指導学年・学科	1 学年 マシクラフト科		
単 位 数	2単位（1単位：45分）39週78h・3班編制26h		
科目の目標	等角投影法による作図法の基本を学習すると同時に、簡単な部品の立体図をかけるようにする。		
評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> ・三面図から斜眼紙に立体図が描けるかどうか。 ・直方体を組み合わせた立体図が正確に描けるかどうか。 ・断面に円形を含む立体図が正確に描けるかどうか。 ・取り組み状況、出席状況、作品の完成度などを総合的に評価する。 		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前 期 か ら 後 期 を 通 し て	1. 投影図について	・正投影図と立体製図について。	2
	2. 立体の描き方について	・第三角法について 立体図の原理について。 ・斜眼紙を使った立体の描き方。	2
	3. 楕円について	・楕円の描き方について。 ・正投影図の穴や円筒になどの円は立体図では 楕円になる。 テンプレートによる楕円の描画について学習する。	2
	4. さまざまな立体の作図作業	・立体分度器の使用法と作画について。 ・テキストからの出題課題と自主制作の課題を作図させる。 ・色や影をつけてレンダリング方法を学習する。	12 6
計	1テーマ当たりの時間数		26h

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	三 好 玄 也		
教科の名称	工業（マシクラフト）		
科目の名称	美 術 I（マシクラフト実習）		
使用教科書	なし		
指導学年・学科	1 学年・マシクラフト科		
単 位 数	2単位（1単位：45分）39週78h・3班編制26h		
科目の目標	デッサンの基礎基本を理解し、デッサン力をつける。ものを正確に観察し、表現する態度を身に付ける。		
評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> ・各項目の理解度。 ・形、明暗処理、構図、質感など作品の完成度。 ・出席状況、授業に対する取り組み方などを総合的に評価する。 		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期から後期・年間3班編制で実施	①鉛筆デッサン	・鉛筆デッサンの方法	2
	②幾何形態デッサン	・幾何形態の表現方法	2
		・幾何形態の応用、質感のとらえ方	10
	③静物デッサン	・モチーフ、ビン、貝殻 など	12
			累計 26h
計			78

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	鈴木頼彦 ・ 埜 典子		
教科の名称	工 業 (マシクラフト)		
科目の名称	情 報 技 術 基 礎		
使用教科書	情報技術基礎 (7実教工業035) 自作プリント		
指導学年・学科	第2学年・マシクラフト科		
単 位 数	2単位 (1単位: 45分) 39週 78h		
科目の目標	ソフト面では、ワープロ・表計算・プレゼンテーション用ソフトなどを活用し、ソフトの基礎基本を理解させる。ハード面では、コンピュータ全般における常識的な基礎知識を実物などを見せて学習させる。		
評価の観点	各ソフトを活用し、複数の課題に対する進捗度、完成度、提出状況、各ソフトに対する理解度とその応用力の確認、授業への取組状況、出席状況などにより総合的に評価する。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前 期	1. コンピュータに (情報技術) 関する 基礎について	○第1学年のコンピュータ実習の復習 ○基礎知識に対するアンケート調査 ○コンピュータに関する基礎。ハードとソフトについて	2
	2. パソコン室の 利用法について	○ユーザー登録とパスワードについて ○パソコン室の利用に関する注意事項や確認事項について	2
	3. ワープロソフト の活用について	○ワープロソフト『Microsoft Word ワード』について の基礎知識と基本操作について	2
	4. Word (ワード) の課題作業	○文字入力一覧表、引越しの連絡、暑中見舞い、 自分の名刺などの課題について	18
	5. 表計算ソフトの 活用について	○表計算ソフト『Microsoft Excel エクセル』についての 基礎知識と基本操作について	2
	6. Excel (エクセル) の課題作業	○会計簿、成績処理などの課題を通じて、 各種機能や関数などの応用を学習させる	18
	7. コンピュータの ハードの基礎に ついて	○コンピュータに関する基本構成や周辺機器 についての基礎基本	2
後 期	8. プレゼンテーシ ョン用ソフトの 活用について	○プレゼンテーション用ソフト『パワー・ポイント』 についての基礎知識と基本操作	2
	9. パワーポイント の課題作業	○『工芸高校マシクラフト科の紹介』と 『自分の作品紹介』を課題とした作業	20
	10. プレゼンテーシ ョン	○上記の課題の各プレゼンテーションの実施 (各課題とも4時間ずつ実施)	8
	11. コンピュータの ハードの応用に ついて	○コンピュータのハードに関する活用やデータ通信や ネットワークなどについて	2
計			78

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	樽 味 浩 一 ・ 鷹羽司 栄 次		
教科の名称	工業（マシクラフト）		
科目の名称	課題研究（CAD／ウォータージェット）		
使用教科書			
指導学年・学科	第3学年・マシクラフト科		
単位数	6単位 34週204h		
科目の目標	1・2年で学習した美術、デザイン技術、製図を総合的に活用しアイデアを考えCADで図面化する。ウォータージェットの特性を考慮した作品にする。		
評価の観点	作業への取り組み状況、作品の完成度、プレゼンテーションの内容などを評価する。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前 期	1. 使用ソフトの説明	・CAD、フローパス、フローカットの使用方法について ・CAD、フローパス、フローカットのデータ変換について	4
	2. ウォーター ジェットの説明	・構造と加工特性	2
	3. ネームプレート 製作	・CAD作図からウォータージェット加工、仕上げ	8
	4. 作品検討	・資料等を参考に数種類のスケッチ ・加工工程を考慮しデザインを決定する ・必要であればケント紙での試作	20
	5. 作図	・フリーハンドで作図 ・CAD作図	50
	6. データ変換	・DXF、フローパス、フローカットに変換 （修正があればCAD作図に戻る）	10
後 期	7. ウォーター ジェット加工 （試作）	・安全作業の徹底 ・ベニヤ板での試作 ・試作の組立	30
	8. ウォーター ジェット加工	・安全作業の徹底 ・切断したパーツのバリ取り	40
	9. 組立、仕上げ	・ヤスリでの修正、磨き ・作品の完成	20
	10. プレゼン テーション	・中間報告（7月） ・最終報告（2月） ・資料作成と準備	20
計			204

年間指導計画			
担当教員名	春日兼行・小林康之		
教科の名称	マシクラフト実習(3年)		
科目の名称	課題研究(機械総合)第3学年		
使用教科書	自作プリント		
指導学年・学科	第3学年 マシクラフト科		
単位数	6単位(1単位:45分) 34週・204h		
科目の目標	作品づくりを通して、創造力、企画力を高め、専門能力の充実を図る。 工作機械を使ってつくれる独創的な作品を制作し、作品づくりは独力で行う。 作品についてわかりやすく発表できるようにする。		
評価の観点	完成作品の内容(独創性の有無、表現力、完成度)。作業日誌の内容・作業状況(作業を点検しながら、計画的に作業をすすめているか。正しい方法で作業をしているか。安全作業を心がけているか)。作品発表の準備と内容(工夫して分かりやすい発表か)。など		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前 期	研究計画と準備・ 工程計画について	1) 研究テーマの設定。 2) イメージスケッチ。 3) 加工法の研究。 4) 工程計画書作成。	6h 6h 6h 18h
	中間発表	発表の方法について理解させる。 (機器・ソフトの扱い方、発表の要領について)	
	作品制作	・部品図の作成。	42h
	作品組み立て調整 検査	・加工方法の研究と製作作業。	60h
後 期	報告書の作成と発表	1) 報告書の作成 2) 発表計画の作成 3) プレゼンテーションソフトのデータ作成 4) 研究発表	24h 12h 24h 6h
	計		204

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	三 好 玄 也		
教科の名称	工 業 (マシクラフト)		
科目の名称	課 題 研 究 (鑄 造 造 形 ・ 鑄 芸)		
使用教科書	自作のプリント使用 実教出版：機械実習1		
指導学年・学科	第3学年・マシクラフト科		
単 位 数	6 単 位 (1 単 位 : 4 5 分) 6 単 位 × 3 4 週 = 2 0 4 時 間		
科 目 の 目 標	1 学 年 で 学 ん だ アルミニウムの砂型鑄造法の応用として、複雑な鑄造を行うことが出来る鑄芸(ロストワックス法)の技術・技能を習得することを目的とする。更に応用として鑄込む素材も金属だけではなく樹脂も利用し、複製品の制作も行う。		
評 価 の 観 点	課題作品の進捗度、完成度、課題作品の独創性、作業への取り組み方、課題研究日誌の内容、プレゼンテーションの内容、理解度などによって評価する。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前 期	1. 鑄芸の概要	○第一学年で学んだ鑄造との違い。	2
	2. ロストワックス 鑄造法	○ロストワックス法による鑄芸について。	2
		○ロストワックス法の作業手順について。 ・アルコールランプの使用上の注意も含む。	2
	3. 作業工程	○全体の流れの説明。	2
	4. 作品検討 (デザイン)	○作品のスケッチ・イラスト ・各作品の3面図と立体図を描かせる。 ・脱ロウ、鑄込みを考慮したデザインにさせる。	4
		5. ワックス造形 モデル制作 (モデリング)	
	6. 鑄型作成	○鑄型(石こう型)作成についての注意とポイントの説明。	4
	7. 埋没作業	○埋没材充填(インベスト材：石こう注入) ・石こうの取り扱いと型枠内に石こうを流し込む作業。	6
	8. 埋没材乾燥	○石こう乾燥後の湯口と底部の取り外し。 ・空気に触れる部分を多くして、出来るだけ乾燥させる。	
	9. 脱ロウ	○電気炉による脱ロウ作業。 ・脱ロウについての説明。 ○脱ロウ・焼成中に次の作品の説明。	2
	10. 焼成	○焼成作業 ・電気炉中のロウを取り出し、再度温度を上げて石こう型の水分を取り除き、焼き固める。	1
	11. 金属注入 (鑄込み)	○ホワイトメタル地金(ビットメタル)について。 ・電熱器による金属融解の諸注意。	1
		○鑄込み作業。 ・鑄込みに関する諸注意と方法について。	4
12. 脱 型 (型ばらし)	○型ばらし作業。 ・金属冷却後、型枠をハンマーで叩き石こうをばらす。	2	
13. 仕 上 げ	○湯口、湯道の切断作業。 ・弓鋸の使い方と諸注意。 ・スパチュラーとワイヤブラシによる石こう除去。 ・湯道取付部分のヤスリ仕上と表面仕上。	6	

学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前 期	14. テーマ決定 (コンセプト決定)	○生徒に相談させ、テーマを決定する。 ・テーマ決定の条件 ①シリコンゴム型を用いて複製をつくり、 量産できること。 ②樹脂と金属のどちらかを選択すること。 ③型抜きの手やすさを考慮すること。	累計48 4
	15. 市場調査 (マーケティング)	○テーマ決定後、休日や放課後を利用して、百貨店や専門店 等を見学し、情報収集を行う。	
	16. アイデアスケッチ	○アイデアスケッチ。 ・自分のイメージをスケッチさせる。	
	17. デッサン	○作品のデッサン・立体を理解するためにデッサンさせる。	1 2
	18. 中間発表準備 と発表	○自分の進行状況やこれからの計画などをまとめ、プレゼン テーションの準備を行う。	1 8
後 期	19. 図面化	○作 図 ・デッサンより三面図をかく。	4
	20. シリコンゴム型 について	○シリコンゴムについての説明。 ○シリコンゴム型を利用した型どりについて。	4
	21. パーテーション ラインの検討	○上型と下型の境目を、自分の作品の図面上で確認させる。	4
	22. 原型製作 (モデリング)	○デッサンを基に作品をつくる。 ○モデルの素材は、ワックスにこだわらず、石膏、木材、樹 脂、金属、紙粘土など自由に使用させる。 ○パーテーションラインを常に考えながら作品をつくる。	2 4
	23. 上型製作の準備 と粘土による 下型製作	○パーテーションラインに沿って、粘土のなかに原型を隙間 が出来ないように埋め込む。 ○湯口、湯道、ダボ穴を粘土に埋め込む。	6
	24. 離型材処理	○離型材のシリコンスプレーを吹き付ける。	
	25. シリコンゴム の上型製作	○シリコンゴムを準備し、粘土による下型の上に流し込みシ リコンゴム上型をつくる。	6
	26. 粘土除去	○シリコンゴム硬化後、粘土による下型を除去する。シリコ ンゴムから原型、湯口、湯道、ダボ穴を外さないように粘 土をきれいに取り除く。	6
	27. 離型材処理	○離型材のシリコンスプレーを吹き付ける。	
	28. シリコンゴム の下型製作	○シリコンゴムを準備し、シリコンゴム上型の上に流し込む ことによってシリコンゴム下型をつくる。	6
	29. 原型取り出し 作業	○シリコンゴム硬化後、上型と下型の分離作業を行い、中に ある原型、湯口、湯道、ダボ穴を取り出す。	2
	30. 離型材処理	○上型と下型に離型材のシリコンスプレーを吹き付ける。	
	31. 樹脂の鋳込み 作業	○上型と下型を合わせて隙間が出来ないように固定する。 ○湯口を上にして置き、樹脂を流し込む。樹脂は固まりやす いので素早く作業を行う。 ○樹脂が20分で硬化するので静かに上型と下型を分割する。	
	32. 取り出し作業	○抜きにくい形状の部分が存在する場合は、シリコンゴム型 を痛めないように慎重に行う。	1 2
	33. 複製作業	○項目30～32を繰り返すことによって複製をつくる。	1 2
	34. カラーリングと バリエーション検討	○プラカラーを使い、樹脂作品にイメージに合わせた色を塗 装し、バリエーションを検討する。	1 2
35. 発表準備と発表 (プレゼンテーション)	○自分の作品についてや作業などをまとめ、プレゼンテーシ ョンの準備を行う。	1 8	
36. まとめ	○プレゼンテーション後、年間の総括を行う。	6	
計			204

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	島 田 雄 介		
教科の名称	工 業 (マシンクラフト)		
科目の名称	課題研究 (溶接造形)		
使用教科書			
指導学年・学科	第3学年		
単 位 数	6 単 位 (1 単 位 : 45分) 34週・204h		
科目の目標	自らデザインしたオブジェを板金溶接加工中心に製作する。		
評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの出来具合 (善し悪し) ・作成図面の完成度。 ・加工技術の習熟度や仕上げ程度 ・出席状況や取り組み状況などを総合的に評価する。 		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期から後期を通して1年間で実施	導 入 授 業	1) 授業内容とスケジュールについての説明 プレゼンテーション (2回)	4h
		2) デザインの決定 溶接性とデザインとの関係 レンダリングをA3ケント紙に行う	18h 6h 8h
		3) 模型作成 厚紙を利用して	12h
		4) 図面作成 方眼紙に	8h
		5) 材料取り	8h
		6) 加工	100h
		7) 仕上げ	16h
		*プレゼンテーション (中間報告) 7月	12h
		(最終報告) 2月	12h
		一人5～7分程度でデザインのポイント・ 加工のポイント・ 完成度等について プレゼンテーションさせる。	
計			204

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	工業技術基礎		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1学年インテリア科		
単位数	3単位(3パート×3サイクル)		
科目の目標	前期でインテリアの工業的基礎課題3パート、後期でインテリアエレメントであるあかり・スツールの設計製作を通じ、工業デザインの流れやインテリアエレメント生産などで学んだ種々の加工技術を学ぶ。		
担当教員名	青柳 俊政		
評価の観点	工具管理が安全に・的確に出来、使用可能なことインテリアエレメント生産としての理解		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	工具の使い方	木工具(鉋・鑿)が使える工具管理が出来ること。補充として、全ての工具の使い方はレポートで指導する。	各班 18h ×2 36
後期	スツール設計制作	室内空間に用いる「エレメント」について調査後、それぞれのデザインを考える。 実際の「エレメント」の設計・制作を通して、工業製品のデザインから製品化までを学び、さまざまな素材や加工技術を知る。 *実際のスツールの制作を行う アイディアスケッチを描く 条件の仕口を入れる 制作図を描く 部材を加工し組み立てる	15 66
			117

平成24年度年間指導計画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	工業技術基礎		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1学年インテリア科		
単位数	3単位(3パート×3サイクル)		
科目の目標	インテリアデザインの基礎的なプレゼンテーションに関する技術を習得する。 インテリア空間で使用する家具を考案する。		
担当教員名	鈴木 杏由未		
評価の観点	家具をプレゼンテーションする上で、イメージを損ねていないか。 形状に合う素材選びを行っているか。 正確で丁寧な加工が出来ているか。 造形的に美しいデザインになっているか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	プレゼンテーション	ドローイングソフトとペイントソフトを使用し、既製の家具のプレゼンテーション演習を行う。	各班 18h ×2 36
	「灯り」の制作	実際の照明器具の制作を行う。 ① 照明器具の市場調査 ② アイデアスケッチを描き、寸法化する。 ③ 制作図を描く。 ④ 部材の加工と組立て。 照明器具の設計や製作を通じて、インテリアエレメントの製作工程や加工方法を習得する。	15 66
後期			
計			117

平成24年度年間指導計画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	工業技術基礎		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1学年インテリア科		
単位数	3単位(3パート×3サイクル)		
科目の目標	前期でインテリアの工業的基礎課題3パート、後期でインテリアエレメントであるあかり・スツールの設計製作を通じ、工業デザインの流れやインテリアエレメント生産などで学んだ種々の加工技術を学ぶ。		
担当教員名	森田 聡		
評価の観点	工具管理が安全に・的確に出来、使用可能なこと インテリアエレメント生産としての理解		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	「仕口」の加工技術	相欠きつぎ、ほぞつぎ、だぼつぎなどの基本的な接合方法を理解した上で、実際に製作することで加工技術を学ぶ。	各班 18h ×2 36
		木材加工について 工具の確認と使い方について 墨付けについて 相欠きつぎの加工 ほぞ・ほぞ穴の加工 だぼの加工 仮組みと接着・組立 各班12h×3班 36h	
後期	照明・スツール 設計製作	室内空間に用いる「エレメント」について調査後、それぞれのデザインを考える。 実際の「エレメント」の設計・製作を通して、工業製品のデザインから製品化までを学び、さまざまな素材や加工技術を知る。 *製作に必要とする材料や工法によって班を構成する。	15 66
計			117

平成24年度年間指導計画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	インテリア実習 平面造形表現班		
使用教科書	副教材「デザインの色彩」		
指導学年・学科	1学年インテリア科		
単位数	3単位(2パート・2サイクル)		
科目の目標	インテリアデザインに必要な表現力を養うとともにデザイン用具の使用、用途、方法などを学ぶ・基本的な配色を学ぶ		
担当教員名	飯塚 智江		
評価の観点	基本的技術の習得 平面による表現の緻密さ、端正、美とは何かを理解できたか デザインの感性が身に付いたか		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	平面構成による デザイン感覚養成 「面の分割」 「色相配色」	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン用具の使い方とデザイン表現 ・線の引き方 ・面の塗り方 ・色相、明度、彩度、トーンを知る 課題1 烏口を使って線を引く、線と線の間を溝引きで塗る正方形を平塗り、その上に烏口で線を引く 2 正方形を円弧、対角線、直線で分割し、それぞれの分割された面を4色相と黒で着彩する	3 15 × 2
	対比の平面構成	<ul style="list-style-type: none"> ・対比の効果を知る 1 直線による分割と曲線(円・円弧)により分割 2 寒色と暖色の配色で着彩する 講評	3
後期	トーン配色と立体表現	<ul style="list-style-type: none"> ・六角形を3等分し、3種のトーンで、画面に凹凸感を表現する 	9
	グラデーションによる立体表現	<ul style="list-style-type: none"> ・色彩や形のグラデーションを利用することで平面の立体感、空間(奥行き)感の表現方法を学習する 課題1 平面をプロポーション分割しそれぞれの分割面をグラデーションで着彩する 立体感や奥行き感、美しい色の変化を表現する	21 × 2
	文字と平面構成	<ul style="list-style-type: none"> ・レタリングについて 美しい文字を書く 目的にあった文字の選択 ・文字をつか平面構成 ・検定に向けての学習 	15 × 2
計			117

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	インテリア実習 造形班		
使用教科書			
指導学年・学科	1 学年インテリア科		
単位数	3 単位(2 パート・2 サイクル)		
科目の目標	インテリアデザインに必要な表現力を養うとともにデザイン用具の使用、用途、方法などを学ぶ・基本的な造形・表現・発表について学ぶ。		
担当教員名	森田 聡		
評価の観点	基本的技術を習得することができたか。 デッサン・立体構成・プレゼンテーションによる表現の特性を理解することができたか。 デザインの感性を習得することができたか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	デッサンによる 描写表現	<ul style="list-style-type: none"> ・ デッサン用具の使い方 ・ デッサン表現の基礎 ・ ものの見方・考え方 課題 幾何形態と自然物の鉛筆描写	1 5 × 2
	立体構成	<ul style="list-style-type: none"> ・ 立体構成の用具の使い方 ・ 立体表現の基礎 ・ アイデアの出し方・考え方 	3 9 × 2
後期		課題 テーマに対する立体構成課題	1 8 × 2
	プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・ プレゼンテーションの考え方 ・ プレゼンテーションの基礎 ・ プレゼンテーションボード作成の基礎 課題 テーマに対して制作した立体構成についてのプレゼンテーション	1 5 × 2
計			117

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	情報技術基礎		
使用教科書	情報技術基礎		
指導学年・学科	2 学年インテリア科		
単位数	2 単位		
科目の目標	インテリアの表現方法の一つとして3次元CGの基礎を学ぶ		
担当教員名	斎藤 俊博		
評価の観点	3次元CGの基本的概念を理解できたか 空間におけるスケール感を獲得できたか		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	CGによる室内表現	「マイホームデザイナー」を用いて平屋建て住宅を設計し、その中でインテリアのコーディネートや間取りのノウハウを体験する。また、3次元のCGモデルについて理解を深める	10
	3次元CGによる小空間のデザイン	CGソフト「form-Z」を使い3次元CGの基礎を学ぶ。「form-Z」は建築用として一般的なモデラーである。	4
	①基本操作	立体の立ち上げ・移動・複写・変形・ 雰囲気の統一感に注意しながら 素材の違いに注意しながら、正確に躯体をモデリングする。 色・反射・透明度等のパラメーターを設定する。 平行光・スポットライト等の光源を入れて影の設定をする。 フォトショップで名前を入れてA4に印刷する。	5
	②アイデアスケッチ		4
	③躯体の製作		4
	④質感の設定		4
⑤照明の設定	4		
⑥印刷・出力	4		
後期		1パート18人×2サイクル 同上	
計			78

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	情報技術基礎		
使用教科書	情報技術基礎		
指導学年・学科	2 学年インテリア科		
単位数	2 単位		
科目の目標	インテリアの伝達手段として使用するコンピューターソフトの操作方法を理解する。		
担当教員名	鈴木 杏由未		
評価の観点	CADの一般的なコマンドを理解し、使用したか。 人体寸法に準じた模型製作が行えたか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	RC造のスタディーモデルの製作	RC造を想定した店舗を計画し、1/50の模型を製作する。設計におけるホワイトモデルの位置づけや設計の工程を学ぶ。	23
	CADを使った製図	CADの持つ特徴を理解し、一般的な操作方法を学ぶ。インテリアコーディネートにおける家具の配置図の作成方法を習得する。	16
後期	同上	同上	39
計			78

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	課題研究 (CG班)		
使用教科書			
指導学年・学科	3 学年インテリア科		
単位数	4 単位		
科目の目標	3次元CGを設計やプレゼンテーションの道具として使いこなし、新たな表現方法の可能性を探る。		
担当教員名	斎藤 俊博		
評価の観点	コンピューターを発想の道具として利用できたかどうか。 3次元の空間を把握できているかどうか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	店舗の基本計画及び 躯体の設計	店舗を題材として、空間構成や質感を研究したのち、各自条件にしたがい、インテリアを設計・デザインする。設計にあたっては、見学や調査を繰り返し行い、新しく快適空間が提案できるよう留意する。また、途中では随時講評会を行い、発表能力も身につける。デザインは3次元CGソフト「form-Z」上に入力し、質感や照明の効果を確かめながらデータ化していく。 完成したデータを元に静止画を構成し、B2のパネルにまとめる。	20
	躯体のモデリング	リサーチ・アイデアスケッチ エスキース・模型作成 設計した躯体をパソコンに入力し、質感を設定する。 質感作成に必要なデータは随時作成していく 躯体の製作	24 34
後期		家具の製作	32
	質感・光源の設定と 静止画によるプレゼンテーション	モデリングしたデータに質感と光源を設定する。 色・反射・透明度・マッピング・バンプなどの質感設定 平行光・スポットライト・点光源などの光源設定 背景・添景物 B2パネル2枚にまとめる	32
	動画の編集とプレゼンテーション	さらに、ワークルアニメーションを制作、パソコン上のビデオ編集機により構成し、映像によるプレゼンテーションを行う。	14
計			156

平成24年度年間指導計画

教科の名称	工業(インテリア)		
科目の名称	課題研究(模型班)		
使用教科書			
指導学年・学科	3学年インテリア科		
単位数	4単位		
科目の目標	ライフスタイル、生活志向に関するリサーチを行い、自らテーマを設定し、インテリアに関する提案を行う。		
担当教員名	鈴木 杏由未		
評価の観点	リサーチの内容が自分の提案を裏付ける内容となっているか。 設定したテーマが提案性の高いものとなっているか。 インテリア計画に関する知識、技術が実践的に活用出来たか。 提案を提示する上での確かなプレゼンテーションが行われたか。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	テーマの設定	家族像、住宅の形式、規模、立地、現代のライフスタイルの傾向などからテーマを設定する。 提案内容を踏まえた設計図面を作成する。	12
	初期設計		20
	ホワイト模型作成	設計図面を模型化し、設計確認を行う。	
	プレゼンテーション	テーマとその計画について、授業内プレゼンテーションをする。	12
	テーマの設定・決定	意見を出し合いディスカッション。 ホワイト模型製作からの考察をもとに、再度研究テーマや設計を見直す。	8
			12
後期	完成模型の作成	提案内容を提示するための模型の作成をする。	32
	CAD作業、イラストレーション	平面計画をCADで描き、提案の説明イラストを描く。	30
	プレゼンテーションボードのレイアウトとプレゼンテーションシートの作成	提示したプランをプレゼンボードにレイアウトし、まとめる。 プレゼンテーション用ソフトを使用しプレゼンテーションの視覚的効果を学ぶ。	30
計			156

平成24年度年間指導計画

教科の名称	工業（インテリア）		
科目の名称	課題研究（家具班）		
使用教科書			
指導学年・学科	3学年インテリア科		
単位数	4単位（3パート）		
科目の目標	家具の設計・製作を行う。生活の中での家具の役割を理解し、ライフスタイルの変化に対応する家具を模索する。また、その結果を通して家具の設計・製作技術を習得する。		
担当教員名	森田 聡		
評価の観点	<情意> 家具設計・製作への関心と意欲的な取り組み <知力> 家具設計の知識の習得 <技能> 家具製作技術に関する知識と技術の習得と適切な活用 <認知> インテリアデザインに関する理解		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	家具の設計法	<ul style="list-style-type: none"> ・歴史的な家具を紹介しながら、デザインの意味を学ぶ。 ・コンセプトの重要性を植え付け、ずれのないデザイン画を描く。 	4 12
	家具の製作製図	<ul style="list-style-type: none"> ・材料の寸法や仕口または接手を考えさせ、実際に使える家具の製作図を描く。 	16
	ケーススタディー模型の製作	<ul style="list-style-type: none"> ・模型を製作し、デザインの方向性が間違っていないか確認し、検討を重ねる。 	12
	材料木取り	<ul style="list-style-type: none"> ・木取りを通し、木工機械の基礎を学ぶ。 	12
	荒木取り	<ul style="list-style-type: none"> ・材料に墨付け後必要に応じ、仕口などの部位を木工機械で加工する。木工機械の活用を学ぶ。 	8
後期	墨付け	<ul style="list-style-type: none"> ・材料に墨付け後必要に応じ、仕口などの部位を木工機械で加工する。木工機械の活用を学ぶ。 	12
	機械加工	<ul style="list-style-type: none"> ・木工機械が使用できない部位や、最終的な仕上げ作業では、手仕上げ（手加工）を学ぶ。 	12
	手加工		12
	塗装技術	<ul style="list-style-type: none"> ・家具塗装の一連の流れである素地調整、下塗り、中塗り、仕上げ塗りを体得する。 	36
	プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・卒展においてものづくり班として家具の提案を行う。そのための設営方法や展示計画を行う。効果的な展示計画・プレゼンテーションを学ぶ。 	12
	まとめ		8
計			156

平成24年度年間指導計画

教科の名称	工業（インテリア）		
科目の名称	課題研究（伝統家具班）		
使用教科書			
指導学年・学科	3学年インテリア科		
単位数	4単位（3パート）		
科目の目標	家具の設計・製作を行う。生活の中での家具の役割を理解し、ライフスタイルの変化に対応する家具を模索する。その結果を通して家具の伝統工芸制作技術を習得する。		
担当教員名	青柳 俊政		
評価の観点	<情意> 家具設計・製作への関心と意欲的な取り組み <知力> 家具設計の知識の習得 <技能> 家具製作技術に関する知識と技術の習得と適切な活用 <認知> インテリアデザインに関する理解		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	家具の設計法	<ul style="list-style-type: none"> ・歴史的な家具を紹介しながら、デザインの意味を学ぶ。 ・コンセプトの重要性を植え付け、ずれのないデザイン画を描く。 	4 12
	家具の製作製図	<ul style="list-style-type: none"> ・材料の寸法や仕口または接手を考えさせ、伝統工芸技術にのっとた家具の制作図を描く。 	16
	ケーススタディー模型の製作	<ul style="list-style-type: none"> ・模型を製作し、デザインの方向性が間違っていないか確認し、検討を重ねる。 	12
	材料木取り	<ul style="list-style-type: none"> ・木取りを通し、木工機械の基礎を学ぶ。 	12
	荒木取り	<ul style="list-style-type: none"> ・材料に墨付け後必要に応じ、仕口などの部位を木工機械と手加工で加工する。木工具や木工機械の活用を学ぶ。 	8
後期	墨付け	<ul style="list-style-type: none"> ・材料に墨付け後必要に応じ、仕口などの部位を手加工や木工機械で加工する。木工具や木工機械の活用を学ぶ。 	12
	機械加工	<ul style="list-style-type: none"> ・最終的な仕上げ作業では、手仕上げ（手加工）を学ぶ。 	12
	手加工	<ul style="list-style-type: none"> ・家具塗装の一連の流れである素地調整、下塗り、中塗り、仕上げ塗りを体得する。伝統的塗りでの表現も検討する。 	12
	塗装技術		36
	プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・卒展においてもものづくり班として家具の提案を行う。そのための設営方法や展示計画を行う。効果的な展示計画・プレゼンテーションを学ぶ。 	12
	まとめ		8
計			156

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	グラフィックアーツ		
科目の名称	工業技術基礎		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1 学年		
単 位 数	3 単位		
科目の目標	工業の基礎について実習し、理解させる。また、応用につなげる。		
担当教員名	小林 市村 久保		
評価の観点	教科・科目を理解した。(関心・理解・出席状況) 各アプリケーションソフトなど、道具を使用できる。(理解・活用) 状況に応じた活用ができる。(判断・表現)		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期	表計算の理解	計算の基礎について理解させる。 Excelというソフトを理解させ、使用させる。 表の作成、レイアウトの方法について学ぶ。	6 6 6
	数式の理解 グラフによる表現 プレゼンの実施	数式の入力、関数を使った計算を理解させる。 グラフによる効果、作成方法について学ぶ。 各自データを集め、グラフを制作させる。 制作したものを、プレゼンテーションさせる。	6 6 6 3
	写真の基礎 スタジオとライト ライティングの基本 レポート 商品撮影 レポート	カメラの取扱い方法。絞りとシャッター速度 スタジオの設備およびライトの種類を理解させる。 照明の位置を変え、撮影する。 撮影した写真をレポートにまとめ、考察させる。 商品の質感を表現するライティングを研究する。 撮影した作品をレポートにまとめ、考察させる。	1 0 6 1 0 3 7 3
	後期	概略説明 基本入力の説明 演習Ⅰ 応用入力の説明 演習Ⅱ 解析	アナログとデジタル画像の理解と機器の説明。 ドラムスキャナの操作と入力設定の説明を行う。 個人々基本セットアップを行い、入力操作を行う。 原稿により諧調特性が異なることを理解させる。 異なる特性の原稿をセットアップし、入力を行う。 諧調補正とグラフ化で画像諧調の理解を深める。
計			117

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画			
教科の名称	グラフィックアーツ		
科目の名称	グラフィックアーツ実習A		
使用教科書	デザイン・印刷知識集DTP（ジーイー企画センター）		
指導学年・学科	1 学年		
単 位 数	2 単位		
科目の目標	グラフィックアーツの基礎について実習し、理解させる。また、応用につなげる。		
担当教員名	小林 市村 久保		
評価の観点	教科・科目を理解した。（関心・理解・出席状況） 各アプリケーションソフトなど、道具を使用できる。（理解・活用） 状況に応じた活用ができる。（判断・表現）		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	MacPCの理解	Macの基礎・使用方法について理解させる。	4
	グラフィックソフトの理解	Illustratorというソフトを理解させ、使用させる。	4
	表現技術の理解	図の作成方法、ベジェ曲線等について学ぶ。	4
	アイデアの表現	フィルタ・効果等による表現技術を学ぶ。	4
	プレゼンの実施	与えられたテーマをもとにデザインを行い、Illustratorを使ってロゴマークを制作する。	2
		制作したものを、プレゼンテーションさせる。	4
			4
後期	印刷物製作の工程	印刷方式・版式について理解させる。	2
	枚葉offset印刷機	オフセット印刷・機械の構造について理解させる。	4
	製版、再現原理	色分解、網点、について理解させる。	4
	印刷資材	紙とインキについて理解させる。	4
	CMSの基礎	印刷におけるカラー再現について理解させる。	4
	印刷物の製品化	断裁、後加工行い、理解させる。	4
	品質管理の基礎	印刷物濃度測定、データー整理し、考察させる。	4
後期	アプリケーションソフトの使用	PowerPointというソフトを理解させる。	4
	ストリートボードの制作	PowerPointというソフトを使用させる。	6
		スケッチブックにサムネイルを描かせる。	4
		レイアウトを完成させる。	4
	プレゼンの実地	ナレーションを完成させる。	4
	制作したものを、プレゼンテーションさせる。	4	
計			78

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	グラフィックアート		
科目の名称	グラフィックアート実習B		
使用教科書	デザイン・印刷知識集DTP（ジーイー企画センター）		
指導学年・学科	1 学年		
単 位 数	2 単位		
科目の目標	グラフィックアートの基礎を学習させ、次学年につながる知識・技術を習得させる。		
担当教員名	市村 清水 久保		
評価の観点	教科・科目を理解した。（関心・理解・出席状況） 各アプリケーションソフトなど、道具を使用できる。（理解・活用） 状況に応じた活用ができる。（判断・表現）		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	スケッチの理解	スケッチをするための道具を理解させる。	2
	アイデアの表現	スケッチをさせる。	8
	プレゼンの実施	アイデアを出す、考え方の説明をする。	2
		テーマを与え、アイデアを出させる。	8
		スケッチできているか皆で検証をする。	2
		アイデアを表現できているか皆で検証する。	2
制作したものを、プレゼンテーションさせる。	2		
後期	PCの基礎知識	PCの概要を理解させる。	4
	デジタル画像	デジタルカメラについて理解させる。	6
		デジタル画像について理解させる。	8
		デジタル化の仕組みについて理解させる。	
		データの圧縮について理解させる。	6
		デジタル画像全般について実技試験する。	2
後期	文字組版の理解	文字組版のルールを理解させる。	4
	アプリケーションソフトの使用	InDesignというソフトを理解させる。	4
		InDesignというソフトを使用させる。	4
	紙面制作	紙面レイアウトをやらせてみる。	4
		文字組版のルールに則っているか検証する。	2
	プレゼンの実施	紙面レイアウトを完成させる。 制作したものを、プレゼンテーションさせる。	4 4
計			78

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	グラフィックアーツ		
科目の名称	情報技術基礎		
使用教科書	情報技術基礎 (コロナ)		
指導学年・学科	2 学年		
単 位 数	3 単位		
科目の目標	グラフィックアーツと情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。		
担当教員名	岸 大澤 市村		
評価の観点	マーケティングに基づいた作品の制作ができている。メディアリテラシーならびに著作権に基づいて制作できている。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	CMS カラーマネジメント	カラーマネジメントについて理解させる。 システム化について理解させる。	6 6
	フォトショップ	色差についてL*A*B*について理解させる。 フォトショップについての理解を確認させる。	9 3
	プレゼン	様々な機能を理解させる。 フォトショップ使用で応用をさせる。 フォトショップの応用作品をプレゼンさせる。	3 9 3
-----	Webの成り立ち アプリケーション ソフトの使用 Webサイトの構築	HTMLの基礎を理解させる。 Dreamweaverというソフトを理解させる。 Dreamweaverというソフトを使用させる。 スケッチブックにサムネイルを描かせる。 素材を抽出する。 レイアウトを完成させる。	3 3 6 9 6 9
	プレゼンテーション	プレゼンテーションを行う。	3
	後期	マーケティング 仮想商店 アイデアに基づいたスケッチ チラシ制作	マーケティングの理解と方法を知る。 商店を決め、ミーティングを行う。 チラシのサムネイル制作する。 ラフ・スケッチからカンパまでを制作する。 画像入力から、トレースを行う。 チラシのレイアウトを完成させる。
プレゼンテーション		プレゼンテーションを行う。	6
計			117

平成 2 4 年 度 年 間 指 導 計 画

教科の名称	グラフィックアート		
科目の名称	課題研究		
使用教科書			
指導学年・学科	3 学年		
単 位 数	4 単位		
科目の目標	グラフィックアートの伝統工芸分野を理解・体験し、表現技法を習得させる。三次元空間への理解と表現力を養う。タイポグラフィの理解と応用力を身に付けさせる。		
担当教員名	岸 関谷 久保 市村 上條		
評価の観点	工芸的印刷技法を理解し、それを習得している。 三次元空間を理解し、表現できる。 タイポグラフィを理解し、表現できる。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配 当 時 間
前期	3 D C G	3次元CGの概要と制作フローを理解する。 ラフスケッチでコンセプトを表現させる。 モデリング表示、マテリアル表現を学習する。 カメラワーク、ライティングを行う。 レンダリング処理を行い、出力する。	2 4 2 4 4 8 3 6 2 4
	エッチング	銅版エッチングの技法を理解する。 ラフスケッチでコンセプトを表現させる。 グラウンド液を塗り、下絵の転写を行う。 ニードル等で線を描き、銅版を腐食させる。 紙に転写して、展示できるようにする。	1 2 3 6 2 4 3 6 4 8
後期	製本	デジタルデザインと各種製本の説明 中身（リトグラフ）、装丁画や口絵などの制作 並製本や上製本による本の制作 仕上げ加工と手直し 各アプリケーション使用での制作	1 2 3 6 4 8 2 4 3 6
	シルクスクリーン	シルクスクリーンの技法を理解する。 ラフスケッチでコンセプトを表現させる。 多色刷りできるように版を製作する。 さまざまな媒体に印刷するようデザインする。 紙に転写して、展示できるようにする。	1 2 3 6 3 6 3 6 3 6
計			156

平成24年度

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	川人 武		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	工業技術基礎（コンピュータ）		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1学年・デザイン科		
単 位 数	4単位		
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインワークのためのコンピュータ基本操作の練習。 ・コンピュータを使用した表現のトレーニング。 ・Illustratorを中心とするアプリケーションの習得。 		
評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorを中心とするアプリケーションの習得。 ・実技における意欲、態度、表現力。 		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	基礎演習	<ul style="list-style-type: none"> ・主にペンツールを用いた演習によりマウス操作を充分に行い、コンピュータ操作に慣れる。（Adobe Illustrator使用） 	78
	オリジナル トランプの制作	<ul style="list-style-type: none"> ・幾何学形態を用いてトランプを作成し、リズム感や遠近感のある反復配置を演習することにより、画面構成とコンピュータ操作を学ぶ。（Adobe Illustrator使用） 	
後期	オリジナル ロゴタイプ	<ul style="list-style-type: none"> ・ペンツールによる曲線描画の技術を学習する。 ・手描きのスケッチをコンピュータでトレースしオリジナル・ロゴタイプを制作する。（Adobe Illustrator使用） 	78
	DTP入門	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータによる画像の配置、レイアウト、文字組の基礎を学習し、オリジナルの紙面を作成する（Adobe Illustrator使用）。 	
計			156

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	永田 真希子		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	工業技術基礎（製図・表示）		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1学年・デザイン科		
単位数	4単位		
科目の目標	平面や立体に関する図学・図法を学び、立体感覚の伸長を図る。 立体表示に関する道具や技法を学び、プレゼンテクニックの向上を図る。		
評価の観点	作業の正確性、道具の正しい使い方の選択や技術など。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期	立体図法	<ul style="list-style-type: none"> 透視図法による立体表示を学ぶ。 一点透視図、二点透視図で立体を作図する。 	78
	三面図	<ul style="list-style-type: none"> 第三角法による図面の書き方を学ぶ。 	
後期	スケッチ レンダリング	<ul style="list-style-type: none"> インクペンやマーカーによるスケッチや、レンダリングの基礎的な表示技術を学ぶ。 身近な工業製品のレンダリングを行う。 	78
計			156

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	上北 紀子		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	工業技術基礎（平面構成）		
使用教科書	工業技術基礎		
指導学年・学科	1 学年・デザイン科		
単 位 数	4 単位		
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン用具を使いこなす技術を習得し、作品制作に応用できる基礎的な技術力を身につける。 ・画面構成に必要な美的な要素について学び、更に作品制作を通して表現方法の理解を深める。（プロポーション・バランス・コントラスト・シンメトリー・ムーブメント・ハーモニー・リズム等） 		
評価の観点	色彩の配置、美的バランス、作業の正確性、道具の使い方など		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本形態の平塗り練習 ・ 分割による画面構成 ・ 円と線による画面構成 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 正方形・正円・正三角形を正確に描き、画面上にバランスよく配置する。 ・ 9段階の明度変化の無彩色配色。 ・ 4種類の異なる線を組み合わせて画面を分割し、変化と統一感のある構成をする。 ・ 分裂補色の3色相による配色。 ・ 烏口を使用して、直線・曲線をきれいに描く。 ・ 全体のハーモニーを感じるような構成・配色の仕方を工夫する。 	78
後期	<ul style="list-style-type: none"> ・ テクスチャーと技法の研究（対比効果表現） ・ 造形文法 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 平面上に種々の技法を駆使したオートマティックパターンによる視覚的質感表現の工夫をする。 ・ 質感表現したものを対比的な幾何学的パターンに構成し直す。 <p>構成のための美的要素について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ プロポーション：整数比を利用して、正方形の画面を単純明快に分割。ルート比、黄金比 ・ シンメトリー：点対称・線対称・平行移動・拡大縮小を組み合わせて対照的な画面を作る。 ・ ムーブメント：正方形と正三角形だけを用いて画面上に動きを表現する。 ・ バランス：3本の直線と数字1文字を組み合わせる。 	78
計			156

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	降矢 保楠		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	デザイン実習（発想技術）		
使用教科書			
指導学年・学科	1学年・デザイン科		
単位数	3単位		
科目の目標	デザイナーとして必要な発想力を身につける為に有効な発想法を紹介する。それを基に作品を制作することで、発想力の育成と実制作における活用までを学習する。		
評価の観点	要求されている発想思考が十分に行えたか否か。及びその結果。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期	発想練習	発想にかかわるファクターの紹介と、小課題によるトレーニング <ul style="list-style-type: none"> ・空想上の魚、動物 ・指紋からイメージされるイラスト ・テスト形式演習問題 	57
後期	生産デザインと発想	<ul style="list-style-type: none"> ・形態分析の紹介と練習 ・分析シートを使用し、アイデア出しを行う。そこで出たアイデアを具体化し最終的に一つのデザインワークとして仕上げる。 	60
	視覚伝達デザインと発想	<ul style="list-style-type: none"> ・伝達内容の分析の紹介と練習 ・分析シートを使用し、アイデア出しを行う。そこで出たアイデアを具体化し最終的に一つのデザインワークとして仕上げる。 日常と感覚による新しい単位を考案	
計			117

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	永田 真希子		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	デザイン実習（レタリング）		
使用教科書			
指導学年・学科	1学年・デザイン科		
単位数	3単位		
科目の目標	明朝体、ゴシック体の基本点画と文字組みの練習、ローマン体、サンセリフ体の特徴やスペーシングを理解し、文字をバランスよく描き構成する力を養う。		
評価の観点	レタリング知識の理解度、作業の正確性、道具の使い方や技術など		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	溝引き、烏口の練習	・いろいろな太さできれいな直線が引けるように溝引きと烏口の練習をする。	57
	文字のエレメント	・文字を構成しているエレメントを通して、文字の美しさや可視性を学ぶ。ていねいな作業を求める。	
後期	和文書体	・漢字、ひらがな、カタカナを全て使った言葉をスペーシングに配慮しながら描く。 ・前期に練習した基本点画を踏まえ、美しい文字とスペーシングを心がける。	60
	英数字	・ヘルベチカボードとボドニボードの大文字、小文字、数字を全て使い、人物のイラストレーションとともにレイアウトする。	
計			117

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	川人 武		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	デザイン実習（ドローイング）		
使用教科書			
指導学年・学科	1 学年・デザイン科		
単 位 数	3 単位		
科目の目標	対象を観察・把握し、スケッチする能力を身につける。実際に腕を動かす事で、線と面で画面を成立させる造形感覚と構成力を養う		
評価の観点	スケッチする能力。線と面で画面を成立させる造形感覚と構成力。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	クロッキーに挑戦	<ul style="list-style-type: none"> 人物・植物等の形を線で追う（徐々に短時間で） 墨と筆を使用し、形を色面で追う 様々な描画材を使用し、表現の幅を広げる。 	57
	着彩による表現	<ul style="list-style-type: none"> 線による描写の後、色鉛筆、透明水彩等で簡易な着彩表現を行う 	
後期	クロッキー	<ul style="list-style-type: none"> 前期で学習した表現技法を用い、継続してクロッキーに取り組む。授業時間内では時間を区切って短時間で描く。授業時間外でもクロッキーに取り組み、50枚ごとに提出する。 	60
	人体を知る	<ul style="list-style-type: none"> 人物を描く上で必要な骨格や筋肉の仕組みを学習する。 	
	着彩による表現	<ul style="list-style-type: none"> 筆と水彩絵具を使用し、形を色面で追う 	
計			117

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	鈴木 貴栄		
教科の名称	工業 (デザイン)		
科目の名称	デザイン実習 (デッサン)		
使用教科書			
指導学年・学科	1 学年・デザイン科		
単 位 数	3 単位		
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・何のためにデッサンをするのか、どうしてデッサンが重要なのか、すべての造形活動の基礎としての必要性を認識させる。 ・ありのままの事実を正確に読み取る観察力と、それを紙面に描き表わす表現力を養う。 		
評価の観点	モノへの観察力とそれを正確に表現 (描写) する能力を計る。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	<ul style="list-style-type: none"> ・円柱 (筒、生活用品) ・直方体 (レンガ、缶) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ものをよく観察し、形状の見え方を理解して見たまを素直に正確に表現、描写する。 	57
	<ul style="list-style-type: none"> ・静物デッサン (デザイン用品) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ものをよく観察し、形状の見え方を理解して見たまを素直に正確に表現、描写する。 ・自分の体の一部を客観的に観察して描写し、実体の認識と表現を学ぶ。 	
後期	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の手 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の体の一部を客観的に観察して描写し、実体の認識と表現を学ぶ。 	60
	<ul style="list-style-type: none"> ・石膏デッサン 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの静物と異なり、首像としての塊をいかに立体的に捉えられるか、形状の見え方を理解して見たまを素直に正確に表現、描写する。 	
計			117

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	日向 龍		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	デザイン実習（立体構成）		
使用教科書			
指導学年・学科	1学年・デザイン科		
単 位 数	3単位		
科目の目標	条件がある中でバランスのよい立体構造を考え、構造に裏付けされた美しい形態を知る。立体感覚の幅を広げる。		
評価の観点	作業の正確性、道具の正しい使い方の選択や技術など。		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期	ボールバランス	・ $\phi 50\text{mm}$ の球体を支える構造を、 3mm の角棒を使用して、力学的にも視覚的にも安定し、かつ美しい形態になるよう制作する。	57
	フロントビュー サイドビュー	・ 文字と図形を正面と側面から見て、相互の図形が成り立つような立体を造形する。 10cm 立方角の発泡材を使用する。	
後期	面材による立体造形	・ 紙を使って、多面体・シェル構造・ドーム構造などを作り、紙の特性を学ぶ。	60
計			117

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	森中 香奈子		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	デザイン実習（造形素材）		
使用教科書			
指導学年・学科	1学年・デザイン科		
単位数	3単位		
科目の目標	立体の造形に関する技術と知識を、多様な素材を扱うことによって学習する。		
評価の観点	道具の使い方と技術、素材の特性の理解と加工技術など		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期	テクスチャを 考える	・ケント紙の表面を削る・こする・破る・穴を開ける等して、紙の素材感を理解して、6種類のテクスチャを制作し、立方体の表面に配置する。	57
	ミクストメディア による動物	・様々な素材を利用して、動物を写実的に模した立体を制作する。イメージ通りの形に近づけるために接着・縫合などの加工を行う。	
後期	木製おもちゃ制作	・おもちゃのグループ制作を通して、ベニヤ板、竹籤等の木工技術を習得する。	60
計			117

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	永田 真希子		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	情報技術基礎		
使用教科書	情報技術基礎		
指導学年・学科	2学年・デザイン科		
単位数	4単位		
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ビットマップ画像の概念の理解と、画像合成処理によるPhotoshopの技術習得をする。 ・Illustratorによる、ベクトル画像の概念の理解と効果的な表現の工夫、グラフィック、文字を一つにまとめて編集する。 		
評価の観点	各アプリケーションソフトによるCGの基本概念の理解とその操作技術習得の習熟度		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	ビットマップ画像編集の基礎 「CDジャケットのデザイン」	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの演習。ビットマップ画像の選択方法、画像のレタッチ、色調補正、レイヤーを複数設定した画像の合成や加工 ・Photoshop CS5.5を使用し、合成加工処理を前提に、CDジャケットのデザインを企画・制作する。 	78
	ベクトル画像の応用	<ul style="list-style-type: none"> ・ベジェ曲線の操作方法の演習。効率的な図形の描き方、パターンの作成法など。 	
後期	「お菓子のパッケージデザイン」	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustrator CS5.5を使用して、お菓子のロゴデザイン、パッケージを企画・デザインする。 	78
	オーサリングソフトの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・オーサリングソフトの基本概念の理解 ・Flashを使用し、簡単なアニメーションの演習を行う。 	
計			156

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	鈴木 貴栄		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	情報技術基礎		
使用教科書	情報技術基礎		
指導学年・学科	2学年・デザイン科		
単位数	4単位		
科目の目標	企画・デザインしたものを、大量複製を目的としたさまざまな印刷技術について学習し、その技法を駆使して表現展開するグラフィックデザインについての知識・技能を学ぶ。		
評価の観点	さまざまな印刷技法の理解と、その技術習得の習熟度		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	クリスマスカードのデザイン	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータで描いたイラスト、文字を版下原稿にして、グリーティングカードのデザイン・印刷・製本をする。 レタリングとイラストを用い、シルクスクリーンで印刷して、飛び出す立体型で表現する。 	78
	<ul style="list-style-type: none"> 銅版画（エッチング） 木口木版 	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータで描いた、イメージの1シーンを画面内に構成し「エッチング」や「木口木版」の技法を使って表現する。 	
後期	個展ポスター&DMのデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ビジュアルコミュニケーション（視覚伝達）デザインの中の「告知広告」の機能を理解し、イラストやレタリングを用いて有効的なメッセージ力、表現力を養う。 環境問題をテーマに個人展覧会を開催すると想定し、その「告知ポスター」と「DM」のデザインを考える。 	78
計			156

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	鈴木 貴栄		
教科の名称	工業 (デザイン)		
科目の名称	課題研究 (グラフィックデザイン)		
使用教科書			
指導学年・学科	3学年・デザイン科		
単位数	5単位		
科目の目標	ポスター・新聞・雑誌の広告制作演習を通して、マーケティング、企画、制作、プレゼンテーションなど一連のクリエイティブワークを学ぶ。		
評価の観点	伝達すべきテーマ設定と、そのコミュニケーション表現方法の理解		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	商品広告	・ 数種の商品テーマのうち1つを選択し、その商品の特徴を理解し、訴求ポイント (コミュニケーションテーマ) を的確に表現する広告制作。	95
	企業・公共広告	・ 社会貢献をアピールする企業広告や、公共マナーや環境保護の訴求などの公共広告のテーマを1つ選び、その新聞広告の企画、制作をする。	
後期	卒業制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作品のねらいに関する指導 ・ 作品の技法に関する指導 ・ 作品の発表に関する指導 	100
計			195

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	降矢 保楠		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	課題研究（映像デザイン）		
使用教科書			
指導学年・学科	3学年・デザイン科		
単位数	5単位		
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・企画、絵コンテから撮影、編集の基本技術を学ぶ。 ・コンセプトを明確にし、撮影や編集技術のグレードアップを図る。 		
評価の観点	撮影・編集技術の習得、機械の使い方、映像表現の目的の理解など		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当 時間
前期	番組制作	<ul style="list-style-type: none"> ・映像の制作工程、スタッフについて ・企画、絵コンテの描き方、撮影、編集（ノンリニア編集）の基本技術について ・自分の住んでいる街を紹介する番組を制作する。 	95
	CM制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ノンリニア編集（Premier Pro、After Effects） ・コンピュータで作った素材の取り込み方 ・ON AIR中のCMを研究した上で、高校生の感性で新しい切り口のCM を制作する。 	
後期	卒業制作	<ul style="list-style-type: none"> ・各自テーマを設定し、制作する。 ・ノンリニア編集で制作する。 ・プレゼンテーション 	100
計			195

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	永田 真希子		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	課題研究（プロダクトデザイン）		
使用教科書			
指導学年・学科	3学年・デザイン科		
単位数	5単位		
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プロダクトデザインの一連のプロセスを学ぶ。 ・思考力、造形力、表現力、発表力を養う。 		
評価の観点	目的の理解、コンセプト立案能力、制作技術、プレゼン技術など		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	プロダクトデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・商品企画、市場調査、資料収集、アイデア検討 スケッチ、レンダリング、製図、モデリング、プレゼンテーション 	95
後期	卒業制作	<ul style="list-style-type: none"> ・各自テーマを設定。 ・プロダクトデザインのプロセスに沿って進める。 ・プレゼンテーション 	100
計			195

年 間 指 導 計 画			
担当教員名	岩田 綾		
教科の名称	工業（デザイン）		
科目の名称	課題研究（デッサン・構成）		
使用教科書			
指導学年・学科	3学年・デザイン科		
単 位 数	5単位		
科目の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン、美術系学校への実技試験に向けた指導を行う。 ・進学への意識付けと、描写力、造形力の向上を目指す。 		
評価の観点	美術系学校の実技試験に求められる、描写力、造形力、忍耐力		
学 期	指 導 項 目	指 導 内 容	配当時間
前期	デッサン （共通課題）	<ul style="list-style-type: none"> ・主に鉛筆やコンテを使用したデッサン。これまでの学習を踏まえ、素描の基礎技術、画面構成、質感描写等を重点的に指導する。 	95
	平面構成 （共通課題）	<ul style="list-style-type: none"> ・アクリルガッシュ等を使用した色彩構成。画面構成、色彩調和などのトレーニングと共に、与えられた課題の趣旨を理解し、適切なアプローチで制作に取り組む力を身につける。 	
後期	デッサン・構成	<ul style="list-style-type: none"> ・大学などの実技入試を念頭におき、課題に取り組む。 ・自画像デッサン（芸大、美術教育系大の対策） ・静物デッサン（デザイン系私大の対策） ・その他、傾向別課題 	100
計			195