

2004年度 工学部デザイン工学科 A コース (意匠) 授業科目一覧表

授業コード	授業科目名	単位数	開講時限等	担当教員	頁
TF202001	デザイン造形実習 I	1.5	1 年前期火曜 3 限 1 年前期火曜 4 限前半	瀧 徹他	意匠 2
TF202003	デザイン造形実習 I	1.5	1 年後期火曜 3 限 1 年後期火曜 4 限前半	瀧 徹他	意匠 3
TF206001	デザイン造形実習 II	1.5	1 年前期火曜 3 限 1 年前期火曜 4 限前半	堀田 明博他	意匠 4
TF206003	デザイン造形実習 II	1.5	1 年後期火曜 3 限 1 年後期火曜 4 限前半	堀田 明博他	意匠 5
TF203001	デザイン表示実習 I	1.5	1 年前期月曜 3 限 1 年前期月曜 4 限前半	佐藤 公信他	意匠 6
TF207001	デザイン表示実習 II	1.5	1 年後期月曜 4 限後半 1 年後期月曜 5 限	佐藤 公信他	意匠 7
TF201001	デザイン実習 I	1.5	1 年前期月曜 4 限後半 1 年前期月曜 5 限	岩永 光一他	意匠 8
TF205001	デザイン実習 II	1.5	1 年後期火曜 4 限後半 1 年後期火曜 5 限	日比野 治雄他	意匠 9
TF204001	デザイン論 I	2.0	1 年前期火曜 2 限	宮崎 清	意匠 10
TF208001	デザイン論 II	2.0	1 年後期火曜 2 限	杉山 和雄他	意匠 11
TF209001	デジタルデザイン実習 I	1.5	1 年後期金曜 4 限後半 1 年後期金曜 5 限	小原 康裕他	意匠 12
TF210001	デザイン科学 I	2.0	1 年後期水曜 3 限	堀田 明博他	意匠 13

授業科目名：デザイン造形実習 I

科目英訳名：Practicum in design fundamentals I

担当教官：瀧 徹, 堀田 明博, 玉垣 庸一, 桐谷 佳恵, 田内 隆利, 樋口 孝之, (清原 明生)

単位数：1.5 単位

開講時限等：1 年前期火曜 3 限 / 1 年前期火曜 4 限前半

授業コード：TF202001, TF202002

講義室：工 2-アトリエ (2-601)

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	その他 (Z99)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	その他 (Z99)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	その他 (Z99)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 実習

[受入人数] 80 人

[受講対象] デザイン工学科意匠系 1 年生

[授業概要] 対象物の形態、材質感、動き等の特性を正確に描写し、また、色彩で対象物を構成する実習を行う。

[目的・目標] デザインにおける平面造形力の基礎となる対象物の特性等の理解とその描写力を身につけることを目的とする。

[授業計画・授業内容]

1. 授業の説明、鉛筆による明暗グラデーションとそれによる平面構成
2. 球 (石膏) デッサン
3. 同上
4. 静物 (ガラスコップ、ビール瓶、ボルトナット等) デッサン
5. 同上
6. 同上
7. 人体クロッキー
8. 同上
9. 同上
10. 静物 (玉葱) 着彩写生
11. 同上
12. 静物 (玉葱) 平面構成
13. 同上
14. 同上
15. 講評

[キーワード] デッサン、平面構成、色、形、クロッキー

[評価方法・基準] 各課題の提出の有無及び課題目的への達成度

[関連科目] 「デザイン造形実習 II」

[履修要件] 必修

[備考] 実習場所の関係で、受講学生を 2 分し、デザイン造形実習 I と デザイン造形実習 II の課題を前期、後期に交替で行う。前期は学籍番号 1 ~ 40 の学生が受講すること。

授業科目名：デザイン造形実習 I

科目英訳名：Practicum in design fundamentals I

担当教官：瀧 徹, 堀田 明博, 玉垣 庸一, 桐谷 佳恵, 田内 隆利, 樋口 孝之, (清原 明生)

単位数：1.5 単位

開講時限等：1 年後期火曜 3 限 / 1 年後期火曜 4 限前半

授業コード：TF202003, TF202004

講義室：工 2-アトリエ (2-601)

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	その他 (Z99)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	その他 (Z99)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	その他 (Z99)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 実習

[受入人数] 80 人

[受講対象] デザイン工学科意匠系 1 年生

[授業概要] 対象物の形態、材質感、動き等の特性を正確に描写し、また、色彩で対象物を構成する実習を行う。

[目的・目標] デザインにおける平面造形力の基礎となる対象物の特性等の理解とその描写力を身につけることを目的とする。

[授業計画・授業内容]

1. 授業の説明、鉛筆による明暗グラデーションとそれによる平面構成
2. 球 (石膏) デッサン
3. 同上
4. 静物 (ガラスコップ、ビール瓶、ボルトナット等) デッサン
5. 同上
6. 同上
7. 人体クロッキー
8. 同上
9. 同上
10. 静物 (玉葱) 着彩写生
11. 同上
12. 静物 (玉葱) 平面構成
13. 同上
14. 同上
15. 講評

[キーワード] デッサン、平面構成、色、形、クロッキー

[評価方法・基準] 各課題の提出の有無及び課題目的への達成度

[関連科目] 「デザイン造形実習 II」

[履修要件] 必修

[備考] 実習場所の関係で、受講学生を 2 分し、デザイン造形実習 I とデザイン造形実習 II の課題を前期、後期に交替で行う。このクラスは学籍番号 41 ~ の学生のクラスとする。

授業科目名：デザイン造形実習 II

科目英訳名：Practicum in design fundamentals II

担当教官：堀田 明博, 瀧 徹, 田内 隆利, 杉山 和雄, 渡邊 誠, 小野 健太, 八馬 智

単位数：1.5 単位

開講時限等：1 年前期火曜 3 限 / 1 年前期火曜 4 限前半

授業コード：TF206001, TF206002

講義室：工 2 - 工房, 工 2-第一製図室, 工 2 - 工房,
工 2-第一製図室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 実習

[受入人数] 80 人

[受講対象] デザイン工学科意匠系 1 年生

[授業概要] 平面図を基にした立体構成、平面と曲面を持った立体物の作成、単純な機能を有する生活用品のデザインを行う。

[目的・目標] デザインにおける立体造形力の基礎となるモデリング技術、立体構成力を身につけること、また、材料特性を理解することを目的とする。

[授業計画・授業内容]

1. 授業の説明、立体構成：平面から立体物を構成する
2. 同上
3. 同上
4. 同上
5. 講評
6. 立体構成：平面と曲面による立体構成
7. 同上
8. 同上
9. 同上
10. 講評
11. 造形と材料特性：段ボールによるデザイン
12. 同上
13. 同上
14. 同上
15. 講評

[キーワード] モデリング、立体構成

[教科書・参考書] 清水吉治著：モデリングテクニック (第 9 刷), グラフィック社, 2001

[評価方法・基準] 課題提出の有無及び課題目的への達成度

[関連科目] 「デザイン造形実習 I」

[履修要件] 必修

[備考] 実習場所の関係で、受講学生を 2 分し、デザイン造形実習 I とデザイン造形実習 II の課題を前期、後期に分けて行う。このクラスは学籍番号 41 ~ の学生のクラスとする。

授業科目名：デザイン造形実習 II

科目英訳名：Practicum in design fundamentals II

担当教官：堀田 明博, 瀧 徹, 田内 隆利, 杉山 和雄, 渡邊 誠, 小野 健太, 八馬 智

単位数：1.5 単位

開講時限等：1 年後期火曜 3 限 / 1 年後期火曜 4 限前半

授業コード：TF206003, TF206004

講義室：工 2 - 工房, 工 2-第一製図室, 工 2 - 工房,
工 2-第一製図室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 実験・実技

[受入人数] 80 人

[受講対象] デザイン工学科意匠系 1 年

[授業概要] 平面図を基にした立体構成、平面と曲面を持った立体物の作成、単純な機能を有する生活用品のデザインを行う。

[目的・目標] デザインにおける立体構成力の基礎となるモデリング技術、立体構成力を身につけること、また、材料特性を理解することを目的とする。

[授業計画・授業内容]

1. 授業の説明、立体構成：平面から立体物を構成する。
2. 同上
3. 同上
4. 同上
5. 講評
6. 立体構成：平面と曲面による立体構成
7. 同上
8. 同上
9. 同上
10. 講評
11. 造形と材料特性：段ボールによるデザイン
12. 同上
13. 同上
14. 同上
15. 講評

[キーワード] モデリング、立体構成、

[教科書・参考書] 清水吉治著：モデリングテクニック（第 9 刷）、グラフィック社、2001

[評価方法・基準] 課題提出の有無及び課題目的への達成度

[関連科目] 「デザイン造形実習 I」

[履修要件] 必修

[備考] 実習場所の関係で、受講学生を 2 分し、デザイン造形実習 I とデザイン造形実習 II の課題を前期、後期に分けて行う。このクラスは学籍番号 1～40 の学生のクラスとする。

授業科目名： デザイン表示実習 I

科目英訳名： Practicum in presentation methode I

担当教官： 佐藤 公信, 宮崎 紀郎, 渡邊 誠, 小野 健太, 原 寛道

単位数： 1.5 単位

開講時限等： 1 年前期月曜 3 限 / 1 年前期月曜 4 限前半

授業コード： TF203001, TF203002

講義室： 工 2-アトリエ (2-601), 工 2-第一製図室,
工 2-アトリエ (2-601), 工 2-第一製図室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 実習

[受入人数] 80

[受講対象] デザイン工学科意匠系

[授業概要] 工業デザイン・トランスポートデザイン・人間環境デザイン・視覚伝達デザインに共通した、基礎的な立体表現と効果的な視覚表現の方法について修得する。

[目的・目標] デザインにおける表示は、いわゆる一般的な絵の表現方法とは異なったものである。本実習は、このデザインにおける必要な表示方法を習得する。

[授業計画・授業内容]

1. 導入・基礎技法取得 オリエンテーション
2. 空間の把握
3. 基礎的な空間表現・一点 / 二点透視図とその表現
4. 基礎的な空間表現・一点 / 二点透視図とその表現
5. 基礎的な空間表現・俯瞰・鳥瞰とその表現
6. 屋外空間の人工物表現
7. 室内空間の人工物表現
8. 様々な基礎形態
9. 基礎形態の表現
10. 基礎形態の質感表現
11. 基礎形態におけるハイライトとリフレクション
12. 線画によるスケッチ
13. グレースケールによるスケッチ
14. カラーケースによるスケッチ
15. スケッチにおけるキャプション表現

[キーワード] デザイン, 表示, 表現,

[教科書・参考書] 別途指示

[評価方法・基準] 課題提出

[関連科目] 「デザイン表示実習 II」

授業科目名： デザイン表示実習 II

科目英訳名： Practicum in presentation methode II

担当教官： 佐藤 公信, 宮崎 紀郎, 渡邊 誠, 小野 健太, 原 寛道

単位数： 1.5 単位

開講時限等： 1 年後期月曜 4 限後半 / 1 年後期月曜 5 限

授業コード： TF207001, TF207002

講義室：

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	その他 (Z99)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	その他 (Z99)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門必修 (F10)	専門必修 (F10)	その他 (Z99)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 実習

[受入人数] 80

[受講対象] デザイン工学科意匠系

[授業概要] 工業デザイン・トランスポートデザイン・人間環境デザイン・視覚伝達デザインに共通した、基礎的な立体表現と効果的な視覚表現の方法について修得する。

[目的・目標] デザインにおける表示は、いわゆる一般的な絵の表現方法とは異なったものである。本実習は、このデザインにおける必要な表示方法を習得する。

[授業計画・授業内容]

1. シチュエーションスケッチ
2. スケッチレビュー・まとめ
3. メディアの種類と伝達方法
4. 文字による伝達
5. 文字を描く 1
6. 文字を描く 2
7. 写真・画像による伝達
8. 構図・構成 1
9. 構図・構成 2
10. 空間における人間
11. 公園・公共空間と人間
12. 商業空間
13. 商業空間と人間
14. 屋内空間
15. デザインの表示・表現と伝達

[キーワード] デザイン, 表示, 表現

[教科書・参考書] 別途指示

[評価方法・基準] 課題提出

[関連科目] 「デザイン表示実習 I」

[履修要件] 「デザイン表示実習 I」を履修のこと

授業科目名： デザイン実習 I

科目英訳名： Design practice I

担当教官： 岩永 光一, 下村 義弘, 青木 弘行, 寺内 文雄, 玉垣 庸一, 長尾 徹, 小野 健太, 小原 康裕

単位数： 1.5 単位

開講時限等： 1 年前期月曜 4 限後半 / 1 年前期月曜 5 限

授業コード： TF201001, TF201002

講義室： 工 2-アトリエ (2-601), 工 2-第一製図室,
工 2-アトリエ (2-601), 工 2-第一製図室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 講義・実習

[授業概要] 人工物デザインでは、基盤となる科学的理解と応用としての実践的理解が求められる。本授業科目では、デザインの科学的方法に関する基礎的な講義および実習と、それに対応したデザインの実践に関する基礎的な実習を行う。授業では、人体計測とプロダクトデザイン、材料計画とプロダクトデザイン、色彩科学とグラフィックデザインの 3 課題を、各々 5 週間ずつ設ける。

[目的・目標] 人工物デザインの基盤としての科学的方法の役割と、それが実際のデザインにおいてどのように反映されるかについての基礎的な理解を求める。

[授業計画・授業内容]

1. 人体計測とプロダクトデザイン：人体計測実習（1）
2. 人体計測とプロダクトデザイン：人体計測実習（2）
3. 人体計測とプロダクトデザイン：人体計測実習（3）
4. 人体計測とプロダクトデザイン：プロダクトデザイン実習（1）
5. 人体計測とプロダクトデザイン：プロダクトデザイン実習（2）
6. 材料計画とプロダクトデザイン：材料計画実習（1）
7. 材料計画とプロダクトデザイン：材料計画実習（2）
8. 材料計画とプロダクトデザイン：材料計画実習（3）
9. 材料計画とプロダクトデザイン：プロダクトデザイン実習（1）
10. 材料計画とプロダクトデザイン：プロダクトデザイン実習（2）
11. 色彩科学とグラフィックデザイン：色彩科学実習（1）
12. 色彩科学とグラフィックデザイン：色彩科学実習（2）
13. 色彩科学とグラフィックデザイン：色彩科学実習（3）
14. 色彩科学とグラフィックデザイン：グラフィックデザイン実習（1）
15. 色彩科学とグラフィックデザイン：グラフィックデザイン実習（2）

[キーワード] 人体計測、材料計画、色彩科学、プロダクトデザイン、グラフィックデザイン

[教科書・参考書] 授業時に必要に応じて指示する。

[評価方法・基準] レポートおよびデザイン成果によって評価する。出席回数と出席態度も加味する。

授業科目名： デザイン実習 II

科目英訳名： Design practice II

担当教官： 日比野 治雄, 岩永 光一, 桐谷 佳恵, 下村 義弘, 佐藤 公信, 原 寛道, 田内 隆利, 小原 康裕

単位数： 1.5 単位

開講時限等： 1 年後期火曜 4 限後半 / 1 年後期火曜 5 限

授業コード： TF205001, TF205002

講義室： 工 2-アトリエ (2-601), 工 2-第一製図室,
工 2-アトリエ (2-601), 工 2-第一製図室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)	専門必修 (F10)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門必修 (F10)	専門選 択科目 (F36)	専門必修 (F10)			
TF4:デザイン A 建築					専門選択 (F30)	専門選択 (F30)	専門選択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 講義・実習

[受入人数] 80 名まで

[授業概要] 人工物デザインでは、基盤となる科学的理解と応用としての実践的理解が求められる。本授業科目では、デザイン実習 I に引き続き、デザインの科学的方法とそれに対応したデザインの実践に関する基礎的な実習を行う。授業では、人体計測と環境デザイン、認知科学と展示計画、色彩心理学とグラフィックデザインの 3 課題を、各々 5 週間ずつ設ける。

[目的・目標] 人工物デザインの基盤としての科学的方法の役割と、それが実際のデザインにおいてどのように反映されるかについての基礎的な理解を求める。

[授業計画・授業内容]

1. 人体計測と環境デザイン：人体計測実習（1）
2. 人体計測と環境デザイン：人体計測実習（2）
3. 人体計測と環境デザイン：人体計測実習（3）
4. 人体計測と環境デザイン：環境デザイン実習（1）
5. 人体計測と環境デザイン：環境デザイン実習（2）
6. 認知科学と展示計画：認知科学実習（1）
7. 認知科学と展示計画：認知科学実習（2）
8. 認知科学と展示計画：認知科学実習（3）
9. 認知科学と展示計画：展示計画実習（1）
10. 認知科学と展示計画：展示計画実習（2）
11. 色彩心理学とグラフィックデザイン：色彩心理学実習（1）
12. 色彩心理学とグラフィックデザイン：色彩心理学実習（2）
13. 色彩心理学とグラフィックデザイン：色彩心理学実習（3）
14. 色彩心理学とグラフィックデザイン：グラフィックデザイン実習（1）
15. 色彩心理学とグラフィックデザイン：グラフィックデザイン実習（2）

[キーワード] 人体計測、認知科学、色彩心理学、環境デザイン、展示計画、グラフィックデザイン

[教科書・参考書] 授業時に必要に応じて指示する

[評価方法・基準] レポートおよびデザイン成果によって評価する。出席状況、出席態度も評価する。

授業科目名：デザイン論 I
 科目英訳名：Theory of design I
 担当教官：宮崎 清
 単位数：2.0 単位
 授業コード：TF204001

開講時限等：1 年前期火曜 2 限
 講義室：工 2 号棟 202 教室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)			
TF4:デザイン A 建築					専門選 択 (F30)	専門選 択 (F30)	専門選 択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						
TJ1:都市環境 環 境	専門選 択他学 科科目 (F37)						

[授業の方法] 講義

[授業概要] デザイン工学科意匠系におけるデザイン教育の視点、デザインの役割、我が国のデザインの特性、近代デザインの歴史等について論述する。

[目的・目標] デザインの社会的使命、目的、デザインにおける用と美、伝統工芸、循環型社会のデザイン、デザインの歴史等について理解することを目的とする。

[授業計画・授業内容]

1. デザインを学ぶということ、デザイン工学科の歩み
2. 用と美、その統合としてのデザイン
3. 時間・空間のデザイン / 日本の美の普遍性
4. 伝統的工芸とデザイン / 日本のアイデンティティ
5. 循環型社会のデザイン
6. デザインと地域政策
7. 文化としてのデザイン
8. デザインの歴史を学ぶということ
9. 機械化時代の到来と生活の芸術化
10. グラスゴー派、Art Nouveau、ユーゲントシュティル、ウィーン分離派
11. ベーレンスと AEG、D.W.B. (工業化と規格化)
12. Bauhaus I
13. Bauhaus II
14. 日本におけるデザインの歴史
15. 最終試験

[キーワード] デザイン, 用と美, 伝統工芸, 循環型社会, デザイン史

[教科書・参考書] 授業開始時に指示する

[評価方法・基準] 出席 (毎回出席をチェックする): 30%、レポート課題: 30%、試験: 40%

[関連科目] デザイン論 II、デザイン論 III、デザイン科学 I、デザイン科学 II

[履修要件] 必修

授業科目名：デザイン論 II
 科目英訳名：Theory of design II
 担当教官：杉山 和雄, 釜池 光夫
 単位数：2.0 単位
 授業コード：TF208001

開講時限等：1 年後期火曜 2 限
 講義室：工 2 号棟 202 教室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)	専門選 択科目 (F30)		
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)	専門選 択科目 (F30)		
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)	専門選 択科目 (F30)		
TF4:デザイン A 建築					専門選 択科目 (F30)	専門選 択科目 (F30)	専門選 択科目 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 講義

[授業概要] 製品デザインに関する人・もの・環境と産業の枠組みの基礎概念を学ぶ

[目的・目標] 製品デザインに関わる枠組み・歴史・プロセス・産業の諸要件の涵養を目指し、産業製品の計画に関わる人、製品、環境に関わる諸事象の調査開発に関する知識について理解を深める。

[授業計画・授業内容]

1. はじめに：製品デザインの定義・講義ガイダンス
2. 製品デザイン事例（家具・家電）
3. 製品デザイン事例（交通機関・道具）
4. 製品デザインの歴史（変動系）
5. 製品デザインの歴史（製品進化論）
6. 生活とデザイン（レポート）
7. 製品開発のプロセス（コンセプト）
8. 製品開発のプロセス（アイデア・モデリング）
9. 製品開発のプロセス（プロダクション）
10. インタフェース（ハード）
11. インタフェース（ソフト）
12. 問題解決学・システム
13. 産業と製品デザイン
14. 製品デザインにおける課題と展望
15. 最終試験

[キーワード] 製品、R&D, 動具、システム、製品進化、生活複雑変動系、ソリューション

[教科書・参考書] 授業開始時に指示する

[評価方法・基準] 出席（毎回出席をチェックする）：30 %；レポート課題：30 %；試験：40 %

[関連科目] デザイン論 I、デザイン論 III、デザイン科学 I、デザイン科学 II

授業科目名： デジタルデザイン実習 I
 科目英訳名： Computer Presentation
 担当教官： 小原 康裕, 下村 義弘, 長尾 徹, 佐藤 公信, 寺内 文雄
 単位数： 1.5 単位 開講時限等： 1 年後期金曜 4 限後半 / 1 年後期金曜 5 限
 授業コード： TF209001, TF209002 講義室：

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)			
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)			
TF3:デザイン A メディアデザイン		専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F36)	専門選 択科目 (F30)			
TF4:デザイン A 建築					専門選 択 (F30)	専門選 択 (F30)	専門選 択 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 実習

[目的・目標] コンピュータ操作技術の向上と表現技能の習得を目標とする。情報処理での内容を発展させ、表現という観点から、より実践的なオペレーションを行う。また、最終的にプレゼンテーションを行わせコンピュータを利用して総合的にデザインを表現することを学ばせる。

[授業計画・授業内容]

1. コンピュータを用いた描画技術
2. ベジェ曲線描写の習得、演習 01
3. ベジェ曲線描写の習得、演習 02
4. オブジェクトレイアウト演習
5. フォント、文字レイアウト演習
6. コンピュータを用いた画像処理技術
7. 画像ファイルの扱いについて (画像解像度、画像フォーマット)
8. 画像加工基礎演習、色彩調整、切り抜き
9. レイヤー概念の習得、演習
10. マスクを使った描写、各種フィルタ表現の習得、演習
11. コンピュータを用いたプレゼンテーション技術
12. レイアウト演習
13. 動画、音ファイルの扱いについて
14. プレゼンテーションファイル制作演習
15. プレゼンテーション、講評

[教科書・参考書] 別途指示する。

[評価方法・基準] 実習内での制作物、目標到達度、出席などを総合的に評価する

授業科目名: デザイン科学 I

科目英訳名:

担当教官: 堀田 明博, 青木 弘行

単位数: 2.0 単位

開講時限等: 1 年後期水曜 3 限

授業コード: TF210001

講義室: 工 2 号棟 202 教室

科目区分表

学科 コース	入学年度						
	2004 年	2003 年	2002 年	2001 年	2000 年	1999 年	1998 年
TF1:デザイン A デザイン		その他 (Z99)	専門選 択科目 (F36)	その他 (Z99)	専門選 択科目 (F30)		
TF2:デザイン A インダストリアル デザ		その他 (Z99)	専門選 択科目 (F36)	その他 (Z99)	専門選 択科目 (F30)		
TF3:デザイン A メディアデザイン		その他 (Z99)	専門選 択科目 (F36)	その他 (Z99)	専門選 択科目 (F30)		
TF4:デザイン A 建築					専門選 択科目 (F30)	専門選 択科目 (F30)	専門選 択科目 (F30)
TF5:デザイン A 意匠	専門必修 (F10)						

[授業の方法] 講義

[受入人数] 75 人

[受講対象] デザイン工学科意匠系 1 年生

[授業概要] デザインによって生起する人間行動の特性とその観察等の方法、デザインへの応用とについて論述する。また、デザインされた人工物の物理特性や材料生産技術、感性的な特性等について論述する。

[目的・目標] デザインの対象である人工物と人間行動との関係に対する基本的知識を学習する。人間行動に関しては、観察、計測、分析、評価法等の理解とデザインへの応用能力を育成する。人工物に関しては、人工物の物理的特性、生産方法、感性評価等に関する理解とデザインへの応用能力を育成することを目的とする。

[授業計画・授業内容]

1. デザインの対象としての生活環境の捉え方。人間行動システムと生活環境システム
2. 人間行動の捉え方。ユーザ特性とユーザ要求
3. 人間行動の観察・計測・評価
4. 人間行動のタイプ化とデザイン条件
5. 人間行動の特性とスペーシング
6. 人体寸法と設計寸法
7. 人間行動と設計条件
8. デザインの対象としての人工物の捉え方。固有特性と属性
9. 人工物の形態と製造条件
10. 人工物の経済的特性
11. 人工物と環境問題
12. 人工物の感性・感覚的特性
13. 人工物の物理・化学的特性
14. 先端技術と人工物開発
15. テスト

[キーワード] 人間行動、人工物、観察、計測、感覚的特性、先端技術

[教科書・参考書] 授業時に指示する

[評価方法・基準] 出席数、レポートの提出の内容、テストによる授業の理解度

[関連科目] デザイン論 I、デザイン論 II、デザイン論 III、デザイン科学 II、

[履修要件] 必修

[備考] [2003 までの TF008001] 材料計画論の読みかえ科目