くらしデザイン科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 1年前期 描写 I		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 演習	
到達目標	コミュニケーションを取れるデッサン力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	基礎形体 1	
3	課題①	基礎形体 2	
4	課題①	基礎形体 3	
5	課題②	基礎形体の応用	
6	課題②	基礎形態の応用	
7	課題②	基礎形体の応用	
8	課題③	細密デッサン 1	
9	課題③	細密デッサン 2	
10	課題④	質感表現	
11	課題④	質感表現	
12	課題④	質感表現	
13	課題⑤	卓上デッサン	
14	課題⑤	卓上デッサン	
15	課題⑤	卓上デッサン	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: 1年前期 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカーデザイン部、イタリア建築事務所を経て独立、デザイン事務所にて活動		講義種別: 演習	
到達目標	デザインや創作活動に必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる 手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。	平面図学 線、円の基本作図練習、線の種類と作図法	
2	平面図学	線の分割の角の分割 その活用	
3	平面図学	内接正多角形 一辺からなる正多角 円の等分	
4	平面図学	円弧と直線 曲線 スパイラル	
5	平面図学 まとめ	比率と数列による作図、黄金分割	
6	立体図学概要と種類、JISに基づく標準製図説明	投影図法 3面図	
7	立体図法	三面図→軸測投影図法 (アイソメトリック)	
8	立体図法	展開図 1 基本	
9	立体図法	展開図 2 応用	
10	立体図法 透視図概要説明	透視図概要/平行透視図	
11	立体図法 透視図	平行透視図応用	
12	立体図法 透視図	有角透視図基礎	
13	立体図法 透視図	有角透視図応用 実践的バース	
14	立体図法 透視図 陰影の考え方	陰影透視図基礎	
15	全体のまとめと復習		
成績評価	作図の完成度、丁寧正確度、レイアウト、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

くらしデザイン科		講師名： 楠原 彰経	
科目名： 1年前期 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 美術予備校講師。過去にデザイン事務所にて業務に従事。		講義種別： 演習	
到達目標	立体的・空間的な構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 立体構成① バランス構成1	「ビルダーカード」制作	
2	立体構成① バランス構成1	「ビルダーカード」制作・提出	
3	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
4	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
5	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
6	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」講評・提出	
7	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
8	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
9	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
10	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」講評・提出	
11	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
12	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
13	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
14	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ講評・提出	
15	立体構成⑤ バランス構成2	制作・提出	
成績評価	出席および課題の提出、作品の習熟度により成績評価を行う。 期末の授業終了後に総合的に成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 杉森 孝	
科目名： 1年前期 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経歴： 九州産業大学、佐賀大学非常勤講師 香蘭女子短期大学ファッショントータルデザイン科教授等を経て現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 演習	
到達目標	さまざまな造形活動の土台となる造形言語の理解と習得を目標とする。その為に、描写実習を通して、物の形や構造、光と影の関係、陰影と立体感、質感といった要素について、ものの見方と表現方法を学ぶ。 画材は主に鉛筆や透明水彩、ボールペンなど比較的どこにでもあるものを使用する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・複数モチーフの鉛筆デッサン ① 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
2	・複数モチーフの鉛筆デッサン ② 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
3	・固有色の表現 ① それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
4	・固有色の表現 ② それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
5	・質感の表現 ① 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
6	・質感の表現 ② 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
7	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ① 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
8	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ② 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
9	・パースを理解して物を構造的に捉える ①	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
10	・パースを理解して物を構造的に捉える ②	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
11	・大きな空間の表現（室内風景） ①	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
12	・大きな空間の表現（室内風景） ②	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
13	・大きな空間の表現（屋外風景） ①	・屋外の風景を透明水彩で描写	
14	・大きな空間の表現（屋外風景） ②	・屋外の風景を透明水彩で描写	
15	・消えない画材による描写	・最初に描いた靴をボールペンで描写	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: 1年前期 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験: 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所→個人デザイン事務所		講義種別: 演習	
到達目標	<p>クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する。 クリエイターに必要なとなる平面構成の基礎、表現方法、技法を習得する。</p>		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 色彩学の基礎	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント）	
2	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント） 平面構成課題①（実技制作）	色彩学の基礎プリント完成 平面構成課題① スケッチ・下描き	
3	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
4	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
5	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色（完成）	
6	平面構成課題①（講評会） 平面構成課題②（講義・実技制作）	平面構成課題② 準備課題について アイデアスケッチ	
7	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 下描き・彩色	
8	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
9	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
10	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色（完成）	
11	平面構成課題②（講評会） 平面構成課題③（講義・実技制作）	平面構成課題③ 準備課題について アイデアスケッチ	
12	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 下描き・彩色	
13	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
14	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
15	平面構成課題③（実技制作→講評）	平面構成課題③ 彩色・完成	
成績評価	<p>作品評価60% 出席点30点 授業態度10% 授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p>		

くらしデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: 1年前期 くらしデザイン基礎		1学年	前期
担当者実務経歴: 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所 →個人デザイン事務所		講義種別: 演習	
到達目標	くらしの中での“デザイン”の役割を理解する。 空間やモノをデザインするための基礎知識を理解する。 デザインの考え方、表現方法の基礎を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	◇オリエンテーション ◇デザインとは? ◇デザインの種類・分野	講義・演習	
2	◇身の周りのデザイン (ユニバーサルデザイン・アノミマスデザイン等)	講義・演習	
3	◇校外見学授業	インテリアデザインショップ巡り	
4	◇ダイアグラム① (ポジショニングマップ) ◇プレゼンテーション	プレゼンテーション 講義・演習	
5	◇ダイアグラム① (ポジショニングマップ) ◇プレゼンテーション	プレゼンテーション 講義・演習	
6	◇ダイアグラム① (ポジショニングマップ) ◇ダイアグラム② (イメージボード/ペルソナ) ◇プレゼンテーション	プレゼンテーション 講義・演習 (イメージボード)	
7	◇ダイアグラム② (イメージボード/ペルソナ)	演習 (イメージボード制作)	
8	◇ダイアグラム② (イメージボード/ペルソナ)	演習 (イメージボード制作)	
9	◇ダイアグラム② (イメージボード/ペルソナ) ◇プレゼンテーション ◇デザインスケッチ	プレゼンテーション 講義・演習	
10	◇デザインスケッチの種類と技法	講義・演習 (制作)	
11	◇デザインスケッチの種類と技法	講義・演習 (制作)	
12	◇形体のデザイン	講義・演習 (制作)	
13	◇形体のデザイン	演習 (制作)	
14	◇形体のデザイン ◇プレゼンテーション	演習 (制作) プレゼンテーション	
15	◇校外見学授業	デザインショップ見学	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: 1年前期 Adobe演習		1学年	前期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別: 演習	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator① 環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な操作	オブジェクトの基本操作を理解する	
2	Photoshop① 選択ツール・その他の選択方法	選択範囲の作成を理解する	
3	Illustrator②色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成	オブジェクト編集の基本操作・文字編集の基本操作を理解する	
4	Photoshop② 画像解像度・リサイズ・色調補正	画像の移動と変形・色調補正を理解する	
5	Illustrator③ パスの基本的な描画・パスの編集	パスの基本操作を理解する・トレース練習	
6	Photoshop③ ブラシツール・レイヤー機能	ペイント系ツール・レイヤーを理解する	
7	Illustrator④ 線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション	オブジェクトの応用操作・カラー設定の応用操作を理解する	
8	Photoshop④ テキスト・フィルター・パス	パス・テキスト フィルターの概要を理解する	
9	Illustrator⑤ アピアランス・明パネル・パス上文字・テキスト	カラー設定の応用操作・文字編集の応用操作を理解する	
10	Photoshop⑤ フォトリタッチ	色調補正を理解する	
11	Illustrator⑥ パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ	パスの応用操作を理解する・コンテンツ制作	
12	Photoshop⑥ ロゴデザイン	レイヤー効果を理解する	
13	Illustrator⑦ グラフ作成・アピアランス応用	コンテンツ制作	
14	Photoshop⑦ レイヤーマスク・合成	フォトコラージュ	
15	Illustrator⑧ トリムマーク・アウトライン化・DM作成	印刷原稿の作成	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

くらしデザイン科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 1年後期 英語・英会話		1学年	後期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語・英会話とは(カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介)		
2	アルファベット・数字(アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる)		
3	アルファベット・数字(アルファベット発音読み、数字に関するQ&A(日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ))		
4	発音BV・アルファベット・数字(発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A(スペル、誕生日、色、時間))		
5	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(足し算・引き算)、フィクションを作る)		
6	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(1000以上の数)、フィクションを作る)		
7	ゲーム(しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー)		
8	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(掛け算・割り算)、フィクションを作る)		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞(発音R vs L、接頭辞と接尾辞)		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳(ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る)		
14	自己紹介スピーチ作成・練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10%		

くらしデザイン科		講師名： 杉森 孝	
科目名： 1年後期 デザイン史論		1学年	後期
担当者実務経験： 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員。		講義種別： 講義	
到達目標	現代デザインがどのようにして成り立ってきたのか、その分野にはどのようなものがあるかといった基本的な知識を得ることで、各自の専門分野がこの世界のどこに位置するのかを理解し、各々の将来への羅針盤とすることを目標とする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・産業革命とデザイン ①	・産業革命についての基礎知識の学習と調査。	
2	・産業革命とデザイン ②	・産業革命とデザインの関係についての基礎知識の学習と調査。	
3	・アーツアンドクラフツ運動について	・アーツアンドクラフツ運動と産業革命の関係についての基礎知識の学習と調査。	
4	・アールヌーボー ・アール・デコ	・アールヌーボー、アール・デコについての基礎知識の学習と調査。	
5	・ドイツ工作連盟	・ドイツ工作連盟について、基礎知識の学習と調査。	
6	・バウハウス	・バウハウスについての基礎知識の学習と調査。	
7	・デザイン史の振り返り	・デザイン史の簡単なテスト	
8	・デザイン概論	・デザイン概論についての説明 ・デザインの世界～デザインという行為の成立条件について知る。	
9	・グラフィックデザイン ①	・グラフィックデザインの分野について、基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
10	・グラフィックデザイン ②	・グラフィックデザインの分野について、基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
11	・プロダクトデザイン ①	・プロダクトデザインの分野についての基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
12	・プロダクトデザイン ②	・プロダクトデザインの分野についての基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
13	・スペースデザイン ①	・スペースデザインの分野について、基礎知識を学び、作品等の調査収集する。	
14	・スペースデザイン ②	・スペースデザインの分野について、基礎知識を学び、作品等の調査収集する。	
15	・デザイン史論まとめ	・デザイン史論まとめのテスト	
成績評価	レポート等の提出物の評価 授業内でのテストの得点 学習の意欲		

くらしデザイン科		講師名: 内村 翔太	
科目名: 1年後期 デジタルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験: 担当者実務経験: 担当者実務経験: 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別: 実技	
到達目標	Blenderを使ったモデリング技術の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	モデリング基礎1 UIの解説		
2	モデリング基礎2 簡単なモチーフの作成		
3	モデリング基礎3 シェーダーの解説		
4	モデリング基礎4 部屋のモデリング		
5	モデリング基礎5 部屋のモデリング オリジナルで作った間取りで部屋の作成		
6	モデリング基礎6 部屋のモデリング オリジナルで作った間取りで部屋の作成		
7	モデリング基礎7 部屋のモデリング オリジナルで作った間取りで部屋の作成		
8	モデリング基礎8 ライティング講座		
9	モデリング基礎9 レンダリング講座		
10	モデリング基礎10 これまでの授業を通して作品1つを作る		
11	モデリング基礎11 これまでの授業を通して作品1つを作る		
12	モデリング基礎12 これまでの授業を通して作品1つを作る		
13	モデリング基礎13 これまでの授業を通して作品1つを作る		
14	モデリング基礎14 これまでの授業を通して作品1つを作る		
15	モデリング基礎15 これまでの授業を通して作品1つを作る 完成 講評		
成績評価	出席と課題		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: 1年後期 くらしデザインI		1学年	後期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカーデザイン部、イタリア建築事務所を経て独立、デザイン事務所にて活動		講義種別: 実技	
到達目標	<p>デザインの意味、デザインが暮らしや生活の中で果たす役割を理解する。 考える、表現する、伝えることの基礎を身につける。</p> <p>空間や物のデザインするための基礎知識と基礎技術の概要、全体像を理解する。</p>		
回	授業内容	課題内容	備考
1	くらしデザインとは? 授業の進め方。 日常で心掛けること	考える、表現する、伝える。デザインとは何か? 具体化に挑戦。	
2	デザイン知識 デザインの種類 分野 良いデザイン、グッドデザインについて 暮らしをよくするデザインとは	モノ1 観察 スケッチ 表現	
3	デザインの成り立ち、造形の要素 空間とモノについて 日本のグッドデザイン 海外のグッドデザイン	モノ2 観察 スケッチ 物	
4	身近なものの機能のあるものを知る 構造を知る	世の中の名作デザインを知る 椅子	
5	世の中の名作デザインを知る 照明		
6	建築、空間、興味ある物を見つけて観察 表現 伝える	公共、社会性、歴史、トレンドについて 調べて表現する	
7	JISに基づく標準製図説明 投影図法3面図 1	身近なものを採寸して図面を書く	
8	JISに基づく標準製図説明 投影図法3面図 2	三面図→軸測投影図法(アイソメトリック)	
9	お気に入りのデザイナー-建築家を見つけよう	調べて表現、伝達する	
10	Myブランドを作ろう MY SELECT SHOP 企画 ログと店名	リサーチ 価格 素材 作り方 特徴 ターゲット	
11	Myブランドを作ろう MY SELECT SHOP 企画	コンセプト、取扱商品	
12	Myブランドを作ろう MY SELECT SHOP	企画デザインイメージ 立体パンフレット	
13	Myブランドを作ろう MY SELECT SHOP	オリジナル商品を考える スケッチ	
14	Myブランドを作ろう MY SELECT SHOP	企画デザインイメージ 立体パンフレット	
15	各自 発表と講評		
成績評価	作図の完成度、丁寧正確度、レイアウト、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一朗	
科目名： 1年後期 インテリアデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン 組み立て方 取得 ・素材と加工を知る事 ・照明計画と光の当て方 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ショップデザインとは！ 建築との違い 方向性と目的	好きなショップデザインを 20か所写真とる！	
2	①デザインの組み立て方(料理) 1 1. 素材 2. 加工 3. 色彩 4. 材料の特徴 5. 意味	素材の写真を A4で仕上げる	
3	②デザインの組み立て方(料理) 2 加工(パターン、リズム) / 色彩、木、金属、タイル、モルタル会員	加工パターン A4 10コ	
4	③デザインの組み立て方(料理) 色彩の意味、特徴 ※今の時代の色彩	色彩→秋冬重視(寒い感じ)	
5	④デザインの組み立て方(料理) 材料の特徴、効果：木、布、土、植物、鉄	A4 木5個調べる、写真 、土、金属、折瓶	
6	⑤照明器具+サイン計画 ・カハブ ・ハエ ・カッティング” ・色々な照明を知る ・サインの組み立て方 ・切り文字	A4照明(カンセツ)、ペンダント、プラクト A4サイン2コ作る+照明入り	
7	⑥プロダクトデザインの世界 2回 1回目 ショップ用、金属、ガラス、アクリル、一棚什器、テーブル	A3 1枚づつ 6枚	
8	移動式のお店のデザインを作る！ W1200 D800 H2000 課題：平面図+展開図 ・パース(色付き)スケッチ	A3イメージデザイン ファーストデザイン3枚	
9	⑦プロダクトデザイン 2回/2回目 模型として作る A3サイズに入る事	A3模型提出	
10	⑧リサーチしよう！！←なぜ？目的 リサーチとはどんなものがあるか？ 場所、店舗、地域、その他	(グループ) リサーチしてみよう！ 写真	
11	⑨リサーチの組み立て方≠差別化、特徴を作れる！ 上同記 まとめ →オリジナルを作りやすくなる		
12	⑩小物ザックのお店を作ろう！ 7lab教室サイズ ・リサーチ ・ファーストデザイン	・ファーストデザイン	
13	⑪・平面図 ・展開図、天井図、A3書き方		
14	⑫パス、写真、テーマ、コンセプト		
15	⑬サイン計画 プロダクト、ファーストデザイン、色彩計画		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一朗	
科目名： 1年後期 CAD演習		1学年	後期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	CADの理解と技術習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	基礎①		
3	基礎②		
4	演習①		
5	基礎③		
6	演習②		
7	基礎④		
8	演習③		
9	応用①		
10	演習④		
11	応用②		
12	演習⑤		
13	制作①		
14	制作②		
15	講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 辻 政之	
科目名： 1年後期 模型制作実習		1学年	後期
担当者実務経歴： 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所 →個人デザイン事務所		講義種別： 実技	
到達目標	インテリア・プロダクトデザイン分野において必要となるモデリングの技法を習得する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	◇オリエンテーション ◇模型製作①	講義・演習（前年度コンバ出品課題の模型製作）	
2	◇模型製作①	講義・演習（インテリア模型製作/スチレンボード）	
3	◇模型製作①	講義・演習（スチレンボード）	
4	◇模型製作①	講義・演習（スチレンボード）	
5	◇模型製作①	講義・演習（スチレンボード） 講評	
6	◇模型製作②	講義・演習（模型製作/プラ板）	
7	模型製作②	講義・演習（模型製作/プラ板）	
8	模型製作②	講義・演習（模型製作/プラ板）	
9	模型製作②	講義・演習（模型製作/プラ板）	
10	模型製作②	講義・演習（模型製作/プラ板） 講評	
11	模型製作③	講義・演習（什器模型製作/スチロール）	
12	模型製作③	講義・演習（什器模型製作/スチロール）	
13	模型製作③	講義・演習（什器模型製作/スチロール）	
14	模型製作③	講義・演習（什器模型製作/スチロール）	
15	模型製作③	講義・演習（什器模型製作/スチロール） 講評	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 池田 美保	
科目名: 1年後期 プレゼンスキル		1学年	後期
担当者実務経験: 元ラジオ局アナウンサー/現ラジオ番組パーソナリティ/番組ディレクター		講義種別: 実技	
到達目標	伝え方の基礎を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介/コミュニケーション能力と伝えるチカラ/プレゼンテーションとは/この一年で学ぶこと	プレゼンテーションの基礎知識	
2	プレゼンの手順「分析」「構築」「構成」「伝える」/聞き手を知る/話の組み立ての三話法/「ホールパート法」について	構成を意識する①	
3	プレゼンの初頭効果/メラビアンの法則/声をコントロール/話の組み立て「時系列」について	構成を意識する②	
4	「変則時系列」とは/「説明」「報告」「発表」の違い/話の組み立て「PREP法」について	構成を意識する③	
5	PREP法で伝えてみる	相手を意識する	
6	各自フィードバック/後期課題発表	構成の把握	
7	論理面を強化する/三角ロジック「主張」「論拠」「データ」/Aグループ個別指導	論理的思考を身につける	
8	コンセプトについて/バネフィットとは/Aグループ個別指導	コンセプトを理解する	
9	課題実習リハーサル Aグループ(個別指導)Bグループ個別指導	客観的にチェック	
10	課題実習リハーサル Bグループ(個別指導)Cグループ個別指導	客観的にチェック	
11	課題実習リハーサル Cグループ(個別指導)	客観的にチェック	
12	課題実習(収録)Aグループ	課題実習(収録)Aグループ	
13	課題実習(収録)Bグループ	実習体験	
14	課題実習(収録)Cグループ	実習体験	
15	実習のフィードバック 各自指導	スキル確認	
成績評価	成績は出席、習熟度、課題の提出により評価する。 特に課題は提出条件を厳守。		

くらしデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: 1年後期 Adobe演習		1学年	後期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ツアーフライヤー①	架空のツアーを想定し、フライヤーデザイン	
2	ツアーフライヤー②	制作	
3	ツアーフライヤー③	制作・提出	
4	スポーツ新聞①	自分の身近な出来事をスポーツ新聞風に制作	
5	スポーツ新聞②	制作	
6	スポーツ新聞③	制作・提出	
7	バナー①	文字の特殊加工など、Psのみでバナー制作	
8	バナー②	制作	
9	バナー③	制作・提出	
10	CDジャケット①	クラス内で曲をシャッフルし、曲の印象でジャケット・円盤を制作	
11	CDジャケット②	制作	
12	CDジャケット③	制作	
13	個展DM①	自分の過去作品をピックアップし、個展開催を想定したDM制作	
14	個展DM②	制作	
15	個展DM③	制作・提出	
成績評価	期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

くらしデザイン科		講師名: 上村 未由	
科目名: 1年後期 カラーコーディネーター検定		1学年	後期
担当者実務経験: ウェディングコンシェルジュ (ブライダルスタイリング、パーティー会場空間コーディネーターなど) ジュエリーコーディネーター		講義種別: 演習	
到達目標	色彩学の基礎を身につけて、色彩検定2級合格を目指す		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介・色彩検定について PCCS表色系1 24色相環・トーン	カラーチャート作成	
2	PCCS表色系2 24色相環 色の三属性 (色相・明度・彩度)		
3	PCCS表色系3 トーン (清色・濁色) 混色		
4	色をみるための三要素 光と色1 (波長について)		
5	光と色2 (眼について) 色彩心理1 (暖色・寒色など)		
6	色相配色 (同一色相配色～補色相配色)		
7	トーン配色 (同一トーン配色～対照トーン配色) アクセント配色・セパレーション配色・グラデーション配色		
8	色の対比・同化		
9	テスト1 (範囲1～8回の授業範囲) 色彩心理2 (錯視)		
10	テスト解答 色のはたらき (誘目性～色覚説)		
11	慣用色名		
12	光と色1 分光分布～色の恒常性		
13	光と色2 照明～ランプの種類		
14	テスト2 (範囲9～13回の授業範囲) マンセル表色系		
15	テスト解答 配色イメージ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 テスト 60% 学習意欲・態度 40%		

くらしデザイン科		講師名： 入江 明美、中園 美恵	
科目名： 1年後期 インテリアコーディネーター		1学年	後期
担当者実務経験： 戸建・マンション新築リノベーション プランニング・トータルコーディネーター・店舗・オフィストータルプロデューサー		講義種別： 演習	
到達目標	インテリアコーディネーター検定1次試験準備		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 第1章 インテリア販売 第13章 表現技法	試験問題に対応できる理解力をつける	
2	第2章 インテリアの歴史 1 日本のインテリアの歴史	試験問題に対応できる理解力をつける	
3	第2章 インテリアの歴史 2 西洋のインテリアの歴史	試験問題に対応できる理解力をつける	
4	第8章 構造・構法	試験問題に対応できる理解力をつける	
5	第8章 構造・構法 第9章 材料	試験問題に対応できる理解力をつける	
6	第9章 材料	試験問題に対応できる理解力をつける	
7	第3章 インテリア計画	試験問題に対応できる理解力をつける	
8	第4章 色彩と造形 第5章 家具	試験問題に対応できる理解力をつける	
9	第6章 ウィンドウトリートメント 第7章 各種エレメント 1	試験問題に対応できる理解力をつける	
10	第7章 各種エレメント 2	試験問題に対応できる理解力をつける	
11	第10章 環境工学 第11章 住宅設備	試験問題に対応できる理解力をつける	
12	第12章 照明	試験問題に対応できる理解力をつける	
13	第14章 建築関連法規 第15章 消費者関連法規	商品の種類や素材を知る	
14	ショールーム見学	商品の種類や素材を知る	
15	予備日	商品の種類や素材を知る	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 2年前期 英語・英会話		2学年	前期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語・英会話とは(カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介)		
2	アルファベット・数字(アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる)		
3	アルファベット・数字(アルファベット発音読み、数字に関するQ&A(日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ))		
4	発音BV・アルファベット・数字(発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A(スペル、誕生日、色、時間))		
5	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(足し算・引き算)、フィクションを作る)		
6	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(1000以上の数)、フィクションを作る)		
7	ゲーム(しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー)		
8	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(掛け算・割り算)、フィクションを作る)		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞(発音R vs L、接頭辞と接尾辞)		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳(ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る)		
14	自己紹介スピーチ作成・練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10%		

くらしデザイン科		講師名: 内村 翔太	
科目名: 2年前期 デジタルデザイン		2学年	前期
担当者実務経験: 担当者実務経験: 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別: 実技	
到達目標	Blenderを使ったモデリング技術の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	モデリング基礎1 UIの解説		
2	モデリング基礎2 簡単なモチーフの作成		
3	モデリング基礎3 シェーダーの解説		
4	モデリング基礎4 部屋のモデリング		
5	モデリング基礎5 部屋のモデリング オリジナルで作った間取りで部屋の作成		
6	モデリング基礎6 部屋のモデリング オリジナルで作った間取りで部屋の作成		
7	モデリング基礎7 部屋のモデリング オリジナルで作った間取りで部屋の作成		
8	モデリング基礎8 ライティング講座		
9	モデリング基礎9 レンダリング講座		
10	モデリング基礎10 これまでの授業を通して作品1つを作る		
11	モデリング基礎11 これまでの授業を通して作品1つを作る		
12	モデリング基礎12 これまでの授業を通して作品1つを作る		
13	モデリング基礎13 これまでの授業を通して作品1つを作る		
14	モデリング基礎14 これまでの授業を通して作品1つを作る		
15	モデリング基礎15 これまでの授業を通して作品1つを作る 完成 講評		
成績評価	出席と課題		

くらしデザイン科		講師名： 税田 瑞江	
科目名： 2年前期 くらしデザイン I		2学年	前期
担当者実務経験： 工業デザイン事務所、家電メーカー、 イタリア建築事務所での実務経後独立、 デザイン事務所にてデザイン実務およびアドバイザー		講義種別： 実技	
到達目標	アイデアを表現するための基礎技術の習得。空間と物との調和を考えてデザインできるスキルを身につける アイデアから具体物の提案（暮らしをよくする身近なもの） 生活するために必要なものとは機能とデザインを考える力を身に付ける リサーチから、素材、構造、製造方法までを知る 新しいものを作り出す理由		
回	授業内容	課題内容	備考
1	プロダクトデザイン、デザインプロセス 授業説明 身近な道具文具		
2	デザインするために必要なスキル、知識と技術 身近な物の種類 大きさと形の成り立ち、	身近なグッドデザインの観察と採寸 スケッチ 例) テーブルウエア	
3	工芸とプロダクト 既存のものを知る リサーチについて	身近なグッドデザインの観察と採寸 例) 食器スケッチ 三面スケッチ	
4	素材と作り方、色 歴史背景を知る、デザインするために必要なスキル、知識と技術 身近な物の JISに基づく標準製図法 の理解と作図	デザイン図面練習 複写	
5	デザインするために必要なスキル、知識と技術 使いやすい形を考える 機能や素材 作り方について	アイデアの抽出一年（食器）新しい形とは 普通でも美しい形 新しいアイデアとは	
6	アイデアの抽出 新しい形とは 普通でも美しい形	アイデアの抽出2（時計）新しい形とは 普通でも美しい形 新しいアイデアとは	
7	デザインする物の考え方、ターゲットや目的を考える素材 作り方	アイデアをスケッチにするラフから三面スケッチ 3Dまたは模型	
8	デザインする物の考え方、ターゲットや目的を考える素材 作り方を考える	三面スケッチ 図面 3Dまたは模型	
9	デザインの完成度を上げる 仕上げ 色、バリエーションを考える	三面スケッチ 図面 3D	
10	空間を考えた物とのコーディネートデザイン、	物との調和を考えた空間の選択	
11	模型 図面作成	模型 または3D	
12	プレゼンテーションボードの作成	模型 または3D	
13	プレゼンテーションボードの作成		
14	作品プレゼンと講評		
15	ブラッシュアップして再提出		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一朗	
科目名： 2年前期 CAD演習		2学年	前期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	CADの知識、技術の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1年後期の復習		
2	演習①		
3	演習②		
4	演習③		
5	制作		
6	制作		
7	制作		
8	講評		
9	演習④		
10	演習⑤		
11	演習⑥		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一朗	
科目名： 2年前期 インテリアデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・バクターワークスでの図面組み立て ・デザイン組み立て確立 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	インテリアデザインとは「目的と対策」日常と非日常の違いなど説明。		
2	バクターワークス基礎 平面図の書き方		
3	バクターワークス基礎 展開図の書き方		
4	バクターワークス基礎 ドアと窓ガラスの書き方	リノベーション	
5	バクターワークス基礎 ガラス壁の書き方	リノベーション企画書	
6	バクターワークス基礎 新規平面図・展開図	リノベーションプレゼン	
7	バクターワークス基礎 家具 衛生機器書き方 金属 ガラス 形	カフェ+（平面図）	
8	バクターワークス基礎 照明器具とパターン 床 壁 天井	カフェ+（展開図）	
9	バクターワークス基礎 色彩	カフェ+ 家具プラン	
10	バクターワークス基礎 名称	プレゼン	
11	バクターワークス基礎 美容室+平面図		
12	バクターワークス基礎 美容室+展開図		
13	バクターワークス基礎 美容室+美容器具		
14	バクターワークス基礎 美容室	プレゼン	
15	まとめ		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 辻 政之	
科目名： 2年前期 模型制作実習		2学年	前期
担当者実務経歴： 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所 →個人デザイン事務所		講義種別： 実技	
到達目標	インテリア・プロダクトデザイン分野において必要となるモデリングの技法を習得する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	◇オリエンテーション ◇模型製作①	講義・演習（前年度コンペ出品課題の模型製作）	
2	◇模型製作①	講義・演習（前年度コンペ出品課題の模型製作）	
3	◇模型製作①	講義・演習（前年度コンペ出品課題の模型製作）	
4	◇模型製作①	講義・演習（前年度コンペ出品課題の模型製作）	
5	◇模型製作①	講義・演習（前年度コンペ出品課題の模型製作） 講評	
6	◇模型製作②	講義・演習（什器模型製作／バルサ板レーザーカッター）	
7	◇模型製作②	講義・演習（什器模型製作／バルサ板レーザーカッター）	
8	◇模型製作②	講義・演習（什器模型製作／バルサ板レーザーカッター）	
9	◇模型製作②	講義・演習（什器模型製作／バルサ板レーザーカッター）	
10	◇模型製作②	講義・演習（什器模型製作／バルサ板レーザーカッター）	
11	◇模型製作③	講義・演習（原寸什器製作／木材）	
12	◇模型製作③	講義・演習（原寸什器製作／木材）	
13	◇模型製作③	講義・演習（原寸什器製作／木材）	
14	◇模型製作③	講義・演習（原寸什器製作／木材）	
15	◇模型製作③	講義・演習（原寸什器製作／木材） 講評	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 池田 美保	
科目名: 2年前期 プレゼンスキル		2学年	前期
担当者実務経験: 元ラジオ局アナウンサー/現ラジオ番組パーソナリティ/番組ディレクター		講義種別: 実技	
到達目標	発想と要約力の強化。相手を意識して「説得するチカラ」を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	4/16・17説明型プレゼンと提案型プレゼン/発想トレーニング法	多目的発想を意識	
2	4/23・24 プチアイデアで遊ぶ/情報の視覚化	思考の可視化	
3	5/7・8 価値提案思考/「やりたいコト」を見つける(自己分析)/提案型プレゼンテーション課題発表	自分の価値を見出す	
4	5/14・15 作業手順/ブランド分析(企業の特徴をつかむ)/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	情報収集で重要な事を知る	
5	5/21・22 企業研究の基礎/提案型のベネフィット表現/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	相手(企業)を知る	
6	5/28・29 提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	魅力的な企画を意識	
7	6/4・5 チェックポイントリストの活用/パフォーマンスのコツ/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	魅力的な企画を意識	
8	6/11・12 Aグループリハーサル(個別指導)	客観的に見つめる	
9	6/18・19 臨機応変の重要性/Bグループリハーサル(個別指導)	客観的に見つめる	
10	6/25・26 Aグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画	
11	7/2・3 Bグループ提案型プレゼンテーション実習 /Cグループリハーサル(個別指導部)	録画	
12	7/9・10 Aグループ提案型プレゼンテーション フィードバック/Cグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画 思考の見直し	
13	7/16・17 B・Cグループ フィードバック/問題解決思考について/夏休み課題発表	短期間で仕上げるコト	
14	8/27・28 夏休み課題ショートプレゼン 実習	録画	
15	9/3・4 夏休みショートプレゼンフィードバック/一年間まとめ/これからのプレゼンテーションの為に(社会人編)	総まとめ	
成績評価	成績は出席、習熟度、課題の提出により評価する。 特に課題は提出条件を厳守。 授業の3分の2以上出席し平常授業の成績が60点以上。		

くらしデザイン科		講師名： 上村 未由	
科目名： 2年前期 カラーコーディネート検定		2学年	前期
担当者実務経験： ウェディングコンシェルジュ（ブライダルスタイリング、パーティー会場空間コーディネーターなど） ジュエリーコーディネーター		講義種別： 演習	
到達目標	色彩検定2級合格を目指す		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1年次復習		
2	自然の秩序からの色彩調和 自然から学ぶ配色1（ドミナント～トータル配色）		
3	自然から学ぶ配色2（カマイユ&フォカマイユ～トリコロール配色） 色相環の分割による変化の配色		
4	ビジュアルデザインの色 メディアデザインの色		
5	ファッションの色と配色		
6	インテリアの色 景観色		
7	色彩検定2級試験対策1	過去問題	
8	色彩検定2級試験対策2	過去問題	
9	検定振り返り パーソナルカラー1 導入・診断用チャート作成1		
10	パーソナルカラー2 診断用チャート作成2・カラー診断		
11	パーソナルカラー3 コラージュ作成1	パーソナルカラー4シーズン分類のコラージュ作成	
12	パーソナルカラー4 コラージュ作成2	パーソナルカラー4シーズン分類のコラージュ作成	
13	パーソナルカラー5 コラージュ作成3	パーソナルカラー4シーズン分類のコラージュ作成	
14	パーソナルカラー6 コラージュ作成4	パーソナルカラー4シーズン分類のコラージュ作成	
15	2026年流行色		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>テスト（検定の可否） 40% 学習意欲・態度 40% 提出物 20%</p>		

くらしデザイン科		講師名： 入江 明美、中園 美恵	
科目名： 2年前期 インテリアコーディネーター		2学年	前期
担当者実務経歴： 戸建・マンション新築・リノベーションプランニング・店舗・オフィスタルプロデュース・福岡インテリアコーディネーター協会理事		講義種別： 演習	
到達目標	インテリアコーディネーター検定1次合格（一次試験：9月中旬～10月中旬）（二次試験：12月第一日曜日）		
回	授業内容	課題内容	備考
1	"第1章 インテリア販売 第13章 表現技法"	試験問題に対応できる 理解力をつける	
2	第2章 インテリアの歴史 1 日本のインテリアの歴史	試験問題に対応できる 理解力をつける	
3	第2章 インテリアの歴史 2 西洋のインテリアの歴史	試験問題に対応できる 理解力をつける	
4	第8章 構造・構法	試験問題に対応できる 理解力をつける	
5	第9章 材料	試験問題に対応できる 理解力をつける	
6	第3章 インテリア計画	試験問題に対応できる 理解力をつける	
7	第4章 色彩と造形 第5章 家具	試験問題に対応できる 理解力をつける	
8	第6章 ウィンドウトリートメント 第7章 各種エレメント 1	試験問題に対応できる 理解力をつける	
9	第7章 各種エレメント 2	試験問題に対応できる 理解力をつける	
10	第10章 環境工学 第11章 住宅設備	試験問題に対応できる 理解力をつける	
11	第12章 照明	試験問題に対応できる 理解力をつける	
12	第14章 建築関連法規 第15章 消費者関連法規	試験問題に対応できる 理解力をつける	
13	模擬試験	試験問題に対応できる 理解力をつける	
14	模擬試験	試験問題に対応できる 理解力をつける	
15	模擬試験解説	試験問題に対応できる 理解力をつける	
成績評価	出席点 30% 課題提出点 30% 意欲態度 40%		

くらしデザイン科		講師名: 萩原 誠	
科目名: 2年後期 カルチャー史論		2学年	後期
担当者実務経験: 現ラジオパーソナリティ、テレビ・ラジオ・番組制作		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	講師自己紹介、サブカルチャーの歴史をなぜ学ぶのか?		
2	大航海時代と植民地、西洋の文化と東洋の文化 幕末の日本の立場1 5世紀～		
3	アメリカ大陸への移住と開拓 ブルースやジャズの流行 ヨーロッパの白人文化とアフリカの黒人文化ブルースとは、 ブギウギのリズム ジャンルの話		
4	戦後の価値観とベビーブーム ダンスミュージックとしてのジャズとR&BJAZZとは		
5	50年代のアメリカロックンロール 白人の若者が黒人の音楽に触れることによって起きる社会問題		
6	50年代のアメリカロックンロール エルビスプレスリーの登場ロックンロールの衰退の理由		
7	第二次大戦と戦後の冷戦 民主主義、資本主義、社会主義、共産主義とはなぜ民主主義と社会主義が対立するのか		
8	60年代フォークからフォークロックへ、ポプデュラン登場		
9	0年代のイギリスロック イギリスとはどんな国なのか?イギリスでは自由な音楽スキッフルが人気に、そしてビートルズがデビュー		
10	60年代のヒット曲を聴くサイモンとガーファンクル、ポプデュラン、ビートルズを中心に		
11	シカゴブルースがロンドンで人気にローリングストーンズが誕生ギターヒーローが誕生するエリッククラプトン、ジェフバック、ジミーページ、ジミ・ヘンドリックス		
12	ブリティッシュロックがアメリカでヒットビートルズLIVE活動中止、サイケデリックロックへと		
13	反戦運動とヒッピーカルチャー、フラワームーブメント		
14	筆記試験		
15	授業まとめ、試験のおさらい		
成績評価	”出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以		

くらしデザイン科		講師名: 下池 弘太	
科目名: 2年後期 Webデザイン		2学年	後期
担当者実務経歴: デザイン事務所(6年/DTP・Webデザイナー → Webディレクター) → ソフトウェア開発会社		講義種別: 実技	
到達目標	Webデザイン～コーディングまでの過程を理解し、簡単なポートフォリオサイトを作れるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	HTMLとCSSの基礎		
2	ポートフォリオサイトコーディング		
3	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
4	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
5	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
6	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
7	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
8	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
9	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
10	練習問題		
11	練習問題		
12	練習問題		
13	練習問題		
14	練習問題		
15	振り返り		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常		

くらしデザイン科		講師名： 森 賢太郎	
科目名： 2年後期 センスアップ・スタイリング		2学年	後期
担当者実務経験： フリーランススタイリスト29年		講義種別： 実技	
到達目標	トレンドのリサーチ考察を行い、自己表現の向上を目指す		
回	授業内容	課題内容	備考
1	2025-2026秋冬トレンドリサーチ	シーズントレンドのリサーチ	
2	2025-2026秋冬ショップトレンドリサーチ	ショップトレンドのリサーチ実習	
3	2025-2026秋冬TREND MAP制作【1/4】	MAP制作	
4	2025-2026秋冬TREND MAP制作【2/4】	MAP制作	
5	2025-2026秋冬TREND MAP制作【3/4】	MAP制作	
6	2025-2026秋冬TREND MAP制作【4/4】	MAP完成提出	
7	クリスマステーマMAP制作【1/3】	MAP制作	
8	クリスマステーマMAP制作【2/3】	MAP制作	
9	クリスマステーマMAP制作【3/3】	MAP完成提出	
10	クリスマステーマセルフコーディネート撮影	全身コーディネート撮影	
11	撮影作品平面構成	写真を使用して平面構成	
12	2026春夏トレンドのリサーチ	トレンドのリサーチ	
13	2026春夏TREND MAP【1/3】	MAP制作	
14	2026春夏TREND MAP【2/3】	MAP制作	
15	2026春夏TREND MAP【3/3】	MAP完成提出	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: 2年後期 くらしデザインII		2学年	後期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、文具、食器、家電製品、家具、建材などのデザイン業務、		講義種別: 実技	
到達目標	<p>アイデアから具体物の提案 ニーズ、目的に応じたプロダクトの提案から、プレゼンテーションまでの技術を習得 生活するために必要なものは機能とデザインを考える力を身に付ける リサーチから、素材、構造、製造方法までを知る空間と物との調和を考えてデザインできるスキルを身につける コンペ対応の際、アイテム内容変更</p>		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業説明 商品化までのプロセス、量産としてのデザインとは。		
2	家具製品の種類、製品ができるまで、どこで作ってどこで売るか？ 企画デザイン、製造、デザイン、素材		
3	家具デザインに必要な知識 人間工学 素材 構造 製造方法		
4	リサーチ、既存製品の特徴、空間のリサーチ		
5	リサーチ、既存製品の特徴、分類 1		
6	アイデアの展開 発想法、目的、ターゲット、空間の意識	アイデアスケッチ	
7	ドアデザイン+ハンドルデザイン アイデア表現 まとめ プレゼスケッチ 3D		
8	ドアデザイン+ハンドルデザイン アイデア表現 まとめ プレゼスケッチ 3D		
9	ドアデザイン+ハンドルデザイン+空間選択		
10	図面から模型 1		
11	図面から模型 2		
12	プレゼボード作成		
13	プレゼボード作成		
14	プレゼンテーション 意見交換		
15	ブラッシュアップ 再提出		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一朗	
科目名： 2年後期 インテリアデザイン		2学年	後期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ベクターワークスでの図面組み立て ・デザイン組み立て確立 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・前期ショップデザイン+その模型を作る（連絡）2回目提出 ・課題：木、和紙のショップデザイン/プロダクト）専門店		
2	①デザイン組み立て（住宅店舗につかえる新しい形のショップ） ・新しい発想、今の問題点を話し合う	問題点の提出 解決策を提出	
3	②デザイン、組み立て ファーストデザインを考えようー場所を決める：ホテル、旅館	リサーチ	
4	③コンテナ、20フィートを2個使い、片面ガラス固定+ドア 内部は天井、壁、自然素材、床材、畳orカーペット素材	ファースト平面図 庵そんが固定と	
5	④デザイン提案：ファーストデザイン提出、企画、サイン、計画、 テーマ、コンセプト、イメージ写真、イメージパス（プロダクト）（テナ ント）		
6	⑤最終提出、プレゼン		
7	⑥課題：リノベーション：「居住空間+ショップ空間+Fukuoka 新しい魅力的なアイデア、プラン企画」、NEW Fukuoka、スタイル	どのようなものがあるか提出	
8	⑦「Fukuokaだからできる楽しみ」居住したい！楽しみたい！＝ 快適な生活や楽しく出来る店舗＝新しい暮らしが彩られ新しい場所	ファーストデザイン提出	
9	⑧ファーストデザイン提出 -居住、ショップ、その他 リサーチし、検光 平面図、写真、テーマ	セカンドプラン展開図	
10	⑨セカンドプラン 平面、展開、天井、パース、テーマ、コンセプト、素材リスト、色彩		
11	⑩最終提出、プレゼン		
12	⑪課題「SDGs端材再生」の木工作ショップ 1Fエントランス内で催事場面積とする		
13	⑫ファーストプラン提出 平面、展開、パース		
14	⑬セカンドプラン 全体のバランスチェック		
15	⑭最終プレゼン提出		
成績 評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: 2年後期 グラフィックデザイン		2学年	後期
担当者実務経験: 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator・Photoshopを使用し、DTPに必要なPC技術を学ぶ。 ・ 色やフォントの効果を理解し、目的に沿ったデザイン表現が出来る。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	サイト制作①	自身のお気に入りのアイテムを選び、商品サイトを制作。撮影からレイアウトまで全て行う。	
2	サイト制作②	ワイヤーフレーム・撮影	
3	サイト制作③	制作	
4	サイト制作④	制作	
5	サイト制作⑤	制作・提出	
6	アイソメトリックイラスト①	架空の空間を制作	
7	アイソメトリックイラスト②	制作	
8	アイソメトリックイラスト③	制作	
9	アイソメトリックイラスト④	制作・提出	
10	カタログ制作①	場所や家具などのカタログを制作(表紙含め8P)	
11	カタログ制作②	制作	
12	カタログ制作③	制作	
13	カタログ制作④	制作	
14	カタログ制作⑤	制作	
15	カタログ制作⑥	印刷・提出	
成績評価	<p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p>		

くらしデザイン科		講師名： 齊藤 昌平	
科目名： 2年後期 ソーシャルデザイン		2学年	後期
担当者実務経験： 建築デザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	ソーシャルデザインを理解し、デザインを課題解決の切り口のひとつとして捉えることが出来るようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ソーシャルデザイン概論		
2	課題抽出ワークショップ		
3	課題抽出ワークショップ		
4	課題解決方法の組み立て		
5	課題解決方法の組み立て		
6	ゲスト講演		
7	社会課題解決へのアプローチ		
8	社会課題解決へのアプローチ		
9	社会課題解決へのアプローチ		
10	社会課題解決へのアプローチ		
11	社会課題解決へのアプローチ		
12	社会課題解決へのアプローチ		
13	社会課題解決へのアプローチ		
14	社会課題解決へのアプローチ		
15	社会課題解決へのアプローチ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 上村 未由	
科目名: 2年後期 カラーコーディネート検定		2学年	後期
担当者実務経験: ウェディングコンシェルジュ (ブライダルスタイリング、パーティー会場空間コーディネーターなど) ジュエリーコーディネーター		講義種別: 演習	
到達目標	色彩の基礎知識を基に、指定された配色ができるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	復習1 PCCS24色相環・トーン・混色		
2	復習 配色 (色相配色～色相環の分割による変化の配色)		
3	指定による配色1 色彩検定1級2次対策		
4	指定による配色2 色彩検定1級2次対策		
5	指定による配色3 色彩検定1級2次対策		
6	指定による配色4 色彩検定1級2次対策		
7	指定による配色5 色彩検定1級2次対策		
8	指定による配色6 色彩検定1級2次対策		
9	指定による配色7 色彩検定1級2次対策		
10	テスト (3～9回に授業範囲) 慣用色名 (3級) 1		
11	テスト解答 慣用色名 (3級) 2		
12	色彩検定UC級 色のユニバーサルデザイン 色が見えるしくみ		
13	色彩検定UC級 色名 色覚のタイプによる色の見え方1		
14	色彩検定UC級 色覚のタイプによる色の見え方2		
15	色彩検定UC級 色覚のタイプによる色の見え方3		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>テスト 50% 学習意欲・態度 (提出物) 50%</p>		

くらしデザイン科		講師名： 入江 明美、中園 美恵	
科目名： 2年後期 インテリアコーディネート		2学年	後期
担当者実務経験： 戸建・マンション新築リノベーション プランニング・トータルコーディネート 店舗・オフィストータルプロデュース		講義種別： 演習	
到達目標	インテリアコーディネーター検定2次対策		
回	授業内容	課題内容	備考
1	図面の書き方・図面の基礎 2次対策 課題1の読み取り方	試験問題に対応できる理解力をつける	
2	2次対策(1) 平面図 立面図	試験問題に対応できる理解力をつける	
3	2次対策(2) 展開図 断面図	試験問題に対応できる理解力をつける	
4	パース	商品の種類や素材を知る	
5	着彩(平面図・パース)	試験問題に対応できる理解力をつける	
6	家具図・造作図	試験問題に対応できる理解力をつける	
7	2次対策 課題2(論文)	試験問題に対応できる理解力をつける	
8	2次対策 模擬試験	試験問題に対応できる理解力をつける	
9	ショールーム見学	試験問題に対応できる理解力をつける	
10	インテリアプレゼンテーション ヒアリング	試験問題に対応できる理解力をつける	
11	プレゼンテーション プランニング	試験問題に対応できる理解力をつける	
12	プレゼンテーションボード作成①試験問題に対応できる理解力をつける		
13	プレゼンテーションボード作成②	試験問題に対応できる理解力をつける	
14	プレゼンテーション	試験問題に対応できる理解力をつける	
15	ショールーム見学	商品の種類や素材を知る	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 2年後期 就職対策		2学年	後期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	就職だけを到達目標とせず卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基礎となる能力・態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション／自己分析1 学生生活マトリックス作成	講義・実習	
2	自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム	講義・実習	
3	他己分析 ジョハリの窓	講義・実習	
4	仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	講義・実習	
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成	実習	
6	履歴書作成の基本／学校様式履歴書の基本項目記入	講義・実習	
7	趣味・特技・参加イベント／志望動機の書き方	講義・実習	
8	自己PRの書き方	講義・実習	
9	自己PR作成 個別指導・添削	実習	
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方	講義・実習	
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成	実習	
12	ES（エントリーシート）とは？ ESの書き方、応募書類作成の手順、郵送の知識	講義・実習	
13	面接とは？ 面接の形式と流れ	講義	
14	Web面接・グループディスカッションのポイント	講義	
15	学校様式の履歴書作成・提出	実習	
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2／3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

くらしデザイン科		講師名: 辰巳 葉子	
科目名: 2年後期 ポートフォリオ制作		2学年	後期
担当者実務経験: インテリアデザインメーカーにて商品開発 カラーリング シンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別: 実技	
到達目標	クリエイティブ企業への就職に向けてオリジナリティと完成度の高いポートフォリオ作成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ◇制作のスケジュールリング	ポートフォリオをつくる目的の確認	
2	作品のリストアップ		
3	構成・コンセプトを考える		
4	作品データの用意		
5	キャプション・コメントをつくる		
6	装丁を決める		
7	課外授業 (装丁のための素材リサーチ)		
8	レイアウトする		
9	プロフィールのつくりこみ		
10	ポートフォリオのひな型作成		
11	ブラッシュアップ		
12	◇ 制作		
13	◇ 制作		
14	◇ ファイリング・製本する		
15	◇ プレゼンテーション ◇ まとめ		
成績評価	制作の完成度、丁寧さ、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

くらしデザイン科		講師名： 森 賢太郎	
科目名： 3年前期 センスアップ・スタイリング		3学年	前期
担当者実務経験： フリーランススタイリスト歴29年		講義種別： 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己確認	現在の自分のコーディネート、理想の自分のコーディネートをイラスト表現	
2	STYLING MAP【Tシャツ】【1/4】	TシャツテーマのSTYLING MAP作成【リサーチ及び資料作成】	
3	STYLING MAP【Tシャツ】【2/4】	STYLING MAP作成	
4	STYLING MAP【Tシャツ】【3/4】	STYLING MAP作成	
5	STYLING MAP【Tシャツ】【4/4】	完成及びプレゼンテーション	
6	Tシャツリメイク【1/5】	Tシャツリメイク作品制作企画書作成	
7	Tシャツリメイク【2/5】	Tシャツリメイク作品制作	
8	Tシャツリメイク【3/5】	Tシャツリメイク作品制作	
9	Tシャツリメイク【4/5】	Tシャツリメイク作品完成及び提出	
10	Tシャツリメイク【5/5】	Tシャツリメイク作品コーディネート撮影	
11	撮影作品平面構成【1/3】	Tシャツリメイク作品撮影作品を使用して平面構成	
12	撮影作品平面構成【2/3】	Tシャツリメイク作品撮影作品を使用して平面構成	
13	撮影作品平面構成【3/3】	Tシャツリメイク作品撮影作品を使用して平面構成完成提出	
14	2025-2026秋冬TREND RESEARCH	リサーチ及び発表	
15	2025-2026秋冬TREND RESEARCH	資料作成完成提出	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 萩原 誠	
科目名: 3年前期 カルチャー史論		3学年	前期
担当者実務経験: 現ラジオパーソナリティ、テレビ・ラジオ・番組制作		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える前編		
2	映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える後編		
3	50年代60年代のおさらい(連休明けになるので)		
4	"スペースブーム、レトロフューチャー 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ) その1"		
5	"アンディウォーホル、バスキヤ等近代アート 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ) その2"		
6	"70年代の黒人社会 ニューソウル&ファンク"		
7	レゲエ その1 ジャマイカという国、ラスタファリズム		
8	"レゲエ その2 ポプマリーとジャマイカの価値観"		
9	"70年代パンク その1 70年代中頃アメリカの社会状況、イギリスの経済状況"		
10	"70年代パンク その2 レゲエの影響~ニューウエーブ"		
11	"ニューウエーブと呼ばれる多様な音楽を聴いてみよう (ツートーンスカ、ニューロマンティック、ファンカラティーナ、テクノ)"		
12	"ヒップホップ1 ジャマイカとニューヨークの関係 サウスブロンクスなど黒人達の新しい動き"		
13	"ヒップホップ2 ヒップホップが世界へ そして音楽の作り方が変わる"		
14	"筆記試験 60年代70年代80年代のムーブメントの特徴"		
15	"これまでのまとめと 80年代以降の音楽について"		
成績評価	"出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一郎	
科目名： 3年前期 インテリアデザイン		3学年	前期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	バクターワークスの基礎+第三者 必理、オリジナルデザイン（デザインとは？）		
回	授業内容	課題内容	備考
1	インテリアデザインとは「目的と対策」 日常と非日常の違いなど説明。		
2	店舗企画 リノベーション	リノベーション 調査	
3	店舗企画 調査報告・問題点 解決策	リノベーション 調査	
4	店舗企画 解決策とデザインの融合性	企画書の作成	
5	店舗 平面図バクターワークスにて	平面図作成	
6	店舗 平面図提出+内部家具図面作成	展開図	
7	店舗 展開図+色彩+名称 その他	最終図面	
8	店舗 プレゼン提出 次回課題説明 寸法とり	平面図作成	
9	ラボ教室 平面図・展開図・天井図面作成	プラン+図面完了	
10	ラボ教室 プロダクト・照明	最終	
11	ラボ教室 プレゼン提出 次回説明		
12	一つのパターンで空間作り お店	平面図作成・展開図	
13	一つのパターンで空間作り 平面図・展開・お店	平面図作成・展開図	
14	一つのパターンで空間作り 平面図・展開・お店	提出プレゼン	
15	まとめ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 大熊 充	
科目名： 3年前期 ソーシャルデザイン		3学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所15年経営。		講義種別： 実技	
到達目標	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
2	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
3	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
4	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
5	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
6	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
7	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
8	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
9	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
10	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
11	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
12	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
13	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
14	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
15	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
成績評価	企画提案力。ビジュアルの優劣。		

くらしデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: 3年前期 グラフィックデザイン		3学年	前期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator・Photoshopを使用し、DTPに必要なPC技術を学ぶ。 ・ 色やフォントの効果を理解し、目的に沿ったデザイン表現が出来る。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	サイト制作①	自身のお気に入りのアイテムを選び、商品サイトを制作。撮影からレイアウトまで全て行う。	
2	サイト制作②	ワイヤーフレーム・撮影	
3	サイト制作③	制作	
4	サイト制作④	制作	
5	サイト制作⑤	制作・提出	
6	アイソメトリックイラスト①	架空の空間を制作	
7	アイソメトリックイラスト②	制作	
8	アイソメトリックイラスト③	制作	
9	アイソメトリックイラスト④	制作・提出	
10	カタログ制作①	場所や家具などのカタログを制作(表紙含め8P)	
11	カタログ制作②	制作	
12	カタログ制作③	制作	
13	カタログ制作④	制作	
14	カタログ制作⑤	制作	
15	カタログ制作⑥	印刷・提出	
成績評価	<p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p>		

くらしデザイン科		講師名: 上村 未由	
科目名: 3年前期 カラーコーディネート検定		3学年	前期
担当者実務経験: ウェディングコンシェルジュ (ブライダルスタイリング・パーティー会場コーディネートなど) ジュエリーコーディネーター		講義種別: 演習	
到達目標	各自受験する試験に合格し、資格を取る		
回	授業内容	課題内容	備考
1	UC級 5章 高齢者の見え方 6章 色のユニバーサルデザインの進め方		
2	1級 西洋の色彩と文化 2級 光と色1 (光の性質と色・視覚系の構造と色)		
3	1級 日本の色彩と文化 2級 光と色2 (照明)		
4	1級 色彩調和論 / 色の表示1 (オストワルト表色系・NCS表色系) 2級 マンセル表色系/色彩心理		
5	1級 色の表示2 (XYZ表色系・L*a*b*表色系) 2級 色彩調和		
6	色彩検定UC級試験対策1	過去問題	
7	色彩検定UC級試験対策2	過去問題	
8	色彩検定UC級試験対策3	過去問題	
9	検定振り返り 1級 2~5回復習 2級 2~5回復習		
10	1級 色の表示3 (色名) / 測色 2級 配色イメージ		
11	前期試験		
12	試験解答 2026年流行色		
13	1級 色彩心理/色彩とビジネス1 (色彩のビジネス活用) 2級 ビジュアル		
14	1級 色彩とビジネス2 (カラーマーケティング) 2級 ファッション		
15	1級 ファッション/景観色彩 2級 インテリア/景観色彩		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 検定の合否 40% 学習意欲・態度 60%		

くらしデザイン科		講師名： 入江 明美、中園 美恵	
科目名： 3年前期 インテリアコーディネーター		3学年	前期
担当者実務経験： 戸建・マンション新築・リノベーションプランニング・店舗・オフィスタルプロデュース・福岡インテリアコーディネーター協会理事		講義種別： 演習	
到達目標	インテリアコーディネーター検定1次合格（一次試験：9月中旬～10月中旬）（二次試験：12月第一日曜日）		
回	授業内容	課題内容	備考
1	"第1章 インテリア販売 第13章 表現技法"	試験問題に対応できる 理解力をつける	
2	第2章 インテリアの歴史 1 日本のインテリアの歴史	試験問題に対応できる 理解力をつける	
3	第2章 インテリアの歴史 2 西洋のインテリアの歴史	試験問題に対応できる 理解力をつける	
4	第8章 構造・構法	試験問題に対応できる 理解力をつける	
5	第9章 材料	試験問題に対応できる 理解力をつける	
6	第3章 インテリア計画	試験問題に対応できる 理解力をつける	
7	第4章 色彩と造形 第5章 家具	試験問題に対応できる 理解力をつける	
8	第6章 ウィンドウトリートメント 第7章 各種エレメント 1	試験問題に対応できる 理解力をつける	
9	第7章 各種エレメント 2	試験問題に対応できる 理解力をつける	
10	第10章 環境工学 第11章 住宅設備	試験問題に対応できる 理解力をつける	
11	第12章 照明	試験問題に対応できる 理解力をつける	
12	第14章 建築関連法規 第15章 消費者関連法規	試験問題に対応できる 理解力をつける	
13	模擬試験	試験問題に対応できる 理解力をつける	
14	模擬試験	試験問題に対応できる 理解力をつける	
15	模擬試験解説	試験問題に対応できる 理解力をつける	
成績評価	出席点 30% 課題提出点 30% 意欲態度 40%		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: 3年前期 くらしデザインII		3学年	前期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所を経てフリーランス。 雑貨、家電、家具、建材などのデザインに従事		講義種別: 実技	
到達目標	卒業制作に向けて、自身の方向性を導き出し目的意識を高める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	二年課題のプレゼボードの作成 講評復習		
2	卒制について、家具の役割 機能 人間工学 目的別の考え方	椅子の役割と種類 人間工学	
3	椅子と空間について 商品について 売り方について	空間のための椅子をリサーチする これからの新しい空間づくり	
4	空間、目的別物(家具ブランド)リサーチ1	カテゴリー 売り方 ブランドを考える	
5	空間、目的別物(家具ブランド)リサーチ2	収集 分析	
6	空間ごとのリサーチ3 学外リサーチ	アイデアを表現する	
7	空間設定 コンセプト設定	アイデアを表現する 集合体としてのブランド構築	
8	アイデアの抽出 1	アイデアを表現する 集合体としてのブランド構築	
9	既存椅子図面からの学習		
10	三面スケッチ		
11	模型 または3d制作		
12	空間の選択またはコーディネート		
13	空間の選択またはコーディネート		
14	プレゼボードの作成		
15	プレゼンテーション。 講評と修正後再提出		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 3年前期 就職対策		3学年	前期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	企業研究の方法／求人票の見方	講義・演習	
2	労働・雇用に関する基礎知識1／労働法とは？	講義・実習	
3	労働・雇用に関する基礎知識2／社会保険とは？	講義・実習	
4	給与明細の見方／マネープラン作成	講義・実習	
5	ビジネス電話の基本／電話での求人の問い合わせ	講義・実習	
6	面接の質問と答え方／個別指導	講義・実習	
7	履歴書作成・ES作成／「挫折経験」400字作成 個別指導・添削	実習	
8	履歴書作成・ES作成／「仲間と協力して成し遂げたこと」400字作成 個別指導・添削	実習	
9	履歴書作成・ES作成／「1年後・5年後のキャリアプラン」400字作成 個別指導・添削	実習	
10	履歴書作成・ES作成 個別指導・添削	実習	
11	自己分析ワーク	実習	
12	プロフェッショナルとは？ DVD視聴および小論文作成	実習	
13	ビジネスに必要な8つの意識と義務	実習	
14	組織人としての心構え1／共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ	実習	
15	組織人としての心構え2／3年後のキャリアプラン作成	実習	
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

くらしデザイン科		講師名： 辰巳 葉子	
科目名： 3年前期 ポートフォリオ制作		3学年	前期
担当者実務経験： インテリアデザインメーカーにて商品開発 カラーリング シンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別： 実技	
到達目標	クリエイティブ企業への就職に向けてオリジナリティと完成度の高いポートフォリオ作成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ◇概論 ◇現状確認		
2	プランニング (ラフプラン作成+ディスカッション)		
3	プランニング (コンセプト・ストーリー)		
4	プランニング (カラーリング)		
5	◇ 制作		
6	◇ 制作		
7	◇ 制作		
8	◇ 中間プレゼンテーション ①		
9	◇ 制作		
10	◇ 制作		
11	◇ 制作		
12	◇ 中間プレゼンテーション ②		
13	◇ 制作		
14	◇ 制作		
15	◇ プレゼンテーション ◇ まとめ		
成績評価	制作の完成度、丁寧さ、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

くらしデザイン科		講師名: 下池 弘太	
科目名: 3年前期 Webデザイン		3学年	前期
担当者実務経験: デザイン事務所 (6年/DTP・Webデザイナー → Webディレクター) → ソフトウェア開発会社		講義種別: 実技	
到達目標	Webデザイン～コーディングまでの過程を理解し、簡単なポートフォリオサイトを作れるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・HTMLのおさらい ・head要素 (title, meta, linkなど) ・body要素 (ブロック要素・インライン要素)		
2	・CSSのおさらい1 (レイアウト関連) ・width, height, margin, padding, position		
3	・CSSのおさらい2 (レイアウト関連) ・display, flex		
4	・CSSのおさらい3 (テキスト・色・背景関連) ・background, border, color, font-family, font-size, font-weight		
5	・コーディング		
6	・コーディング		
7	・コーディング		
8	・コーディング		
9	・コーディング		
10	・コーディング		
11	・コーディング		
12	・コーディング ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
13	・コーディング ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
14	・コーディング ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
15	・コーディング ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常		

暮らしデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: 3年後期 卒業制作ゼミ 辻		3学年	後期
担当者実務経歴: 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所 →個人デザイン事務所		講義種別: 卒業制作	
到達目標	暮らしに関わる分野（インテリア、プロダクト等）のテーマを設定。コンセプトメイキング、プレゼンテーションアイテム（グラフィックボード等）、モデリング等を制作し、成果を発表する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	コンセプトメイキング	コンセプトメイキングのためのデザインサーベイ	
2	コンセプトメイキング	デザインサーベイ デザインスケッチ等	
3	企画書作成		
4	企画書作成		
5	プレ・プレゼンテーション～調整		
6	制作		
7	制作		
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	制作		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		