

教科・領域【 工 業 】 科目【 デザイン技術 】

学科・コース	インテリア科	学 年	第 3 学年	単位数	2 単位
--------	--------	-----	--------	-----	------

1 学習内容と学習到達目標

形態や色彩を用いた意思伝達の基本的な知識を獲得し、目的をもったデザイン活動を計画・提案できる、工業人として望ましい美的感性や創造的感性を持った生徒を育成する。

2 使用する主な教材等

- (1) 使用教科書，副教材等
- ・高等学校用デザイン技術（海文堂出版株式会社）
 - ・インターネットを利用しての参考資料検索など、情報技術器機を利用する。
- (2) 授業で配布するもの
- プリントなど、適宜配布。

3 年間の学習計画等

学期	学 習 内 容	月	学 習 の ね ら い	備 考 (特記事項や他教科等との関連等)	考査範囲等			
一 学 期	第2章 デザインの基礎 第1 色彩とは 第2 色彩研究のまとめ 第3 色彩の分類 第4 色相環 第5 色立体 第6 マンセルの カラーシステム 第7 オスワルトの カラーシステム 第8 日本色研配色体系 第9 C I E カラーシステム 第10 JIS における 色に関する規格 第11 三原色 第12 混色	4	教科書の内容を中心に色彩検定3級相当の色彩に関する知識や理論を指導します。 光と色の関係、目の構造についても理解させます。	取り扱う範囲は、成美堂出版「カラーコーディネーターテキスト&問題集検定3級対応」程度とします。 コンピュータ・グラフィックスの製作を通して、色彩理論を実際に認識・活用する学習とします。				
		5	トーンの性格を理解させ、実際の活用法を演習させます。 カラーシステムの必要性を理解させ、実際の活用法を演習させます。	色彩および配色の基礎知識については、適宜、小テストを行います。				
		6	各表色系の特徴を総括的に理解させます。 加法混色と減法混色の2つを中心に三原色や混色時の変化の違いなどを、演習を通して理解させ、効果的な活用法を考察させます。	取り扱う範囲への考え方は、1学期同様です。 コンピュータ・グラフィックスの製作を通して、色彩理論を実際に認識・活用する学習とします。				
		7		色彩および配色の基礎知識については、適宜、小テストを行います。				
		《課題・提出物等》 学習内容ごとに実習課題を与えます。実際の進行状況を見ながら、適宜、提出してもらいます。						
		《1学期の学習状況の評価方法》 学期全体の評価は、実習課題を50%、小テストを20%、学習活動への参加状況を30%の配分で行います。 (各課題の評価は、関心・態度、思考・判断、技能・表現、知識・理解の4観点から総合的に判断して行います)						

学期	学習内容	月	学習のねらい	備考 (特記事項や他教科等との関連等)	考查範囲等
二 学 期	第13色名 第14色の対比 第15色と感情 第16色の連想 第17配色と調和 第18色彩計画	9	色の対比によって起こる目の錯覚や色の与える印象を効果的に活用した配色計画を理解させ、実習を通し応用力を養わせます。 用と美、計画手順、意匠権の観点からデザイナーに求められるものを理解させ考察させます。 視覚伝達効果の重要性を理解させ、イラストレーションや文字のデザインに取り組みせながら、DTPの基礎を実習を通し学習させます。 より深くCGソフトの機能を理解させ、効果的に活用できる技能を高めさせます。	目的とデザインの関連性について再度、考えてもらいます。 コンピュータ・グラフィックスの製作を通して、色や形の持つコミュニケーション能力を実際に認識・活用する学習とします。 実習・課題研究等での学習経験の違いに合わせて、個に応じたアプリケーションの使用や製作方法を選択して学習させます。 製作した作品は、外部コンペに出品します。	
	第1章 はじめに 第1生活用具のデザイン 第2伝えるデザイン 第3デザイナーに求められるもの	10			
	第4章 ビジュアルコミュニケーションデザイン 1.ビジュアルコミュニケーションデザインとは 第1視覚伝達とその要素 第2構成要素とは 第3イラストレーション	11			
	2.グラフィックデザインとは 第1コンピュータによるデザイン 第2広告デザイン 第3編集デザイン	12			
《課題・提出物等》 学習内容ごとに実習課題を与えます。実際の進行状況を見ながら、適宜、提出してもらいます。					
《2学期の学習状況の評価方法》 学期全体の評価は、実習課題を50%、小テストを20%、学習活動への参加状況を30%の配分で行います。 (各課題の評価は、関心・態度、思考・判断、技能・表現、知識・理解の4観点から総合的に判断して行います)					
三 学 期	4.コンピュータとデザイン 第1 コンピュータによるデザイン 第2 映像デザイン	1	各画像保存形式の特徴や解像度に対する理解を実習を通して深めさせ、用途に応じて適切な判断ができる能力を養わせる。	AI, PSD, JPEG, PDF, ESP, GIF, BMP の一般企業やデザイン業界で使用頻度の高い保存形式に触れます。 コンピュータ・グラフィックスの製作を通して、理論を実際に認識・活用する学習とします。	
	5.写真・印刷 第1 デザインと写真 第2 デザインと印刷	2			
		3			
《課題・提出物等》 学習内容ごとに実習課題を与えます。実際の進行状況を見ながら、適宜、提出してもらいます。					
《3学期の学習状況の評価方法》 学期全体の評価は、実習課題を70%、学習活動への参加状況を30%の配分で行います。 (各課題の評価は、関心・態度、思考・判断、技能・表現、知識・理解の4観点から総合的に判断して行います)					
《年間の学習状況の評価方法》 1学期の成績、2学期の成績、3学期の成績を平均したものをもとに、総合的に判断して、年間の学習成績として評価します。					