

(別紙様式4)

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地			
大阪総合デザイン 専門学校	昭和55年3月31日	越田 英喜	〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也	〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022			
目 的	インテリア・デザイン及び建築・プロダクトデザイン・コーディネーター業界に必要とされる 人材育成及び世界に通用するデザイン力を持つ人材育成を目的とする。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化・教養	デザイン 専門課程	インテリアデザ イン学科(インテ リアデザイン専 攻スペースデザ イン分野)	2年	1920単位時間 (又は単位)	平成7年文部科学 大臣告示第7号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	単位時間 (又は単位)	2760単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人の内数人	35人	2人	15人	17人		
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表 (○有・無) ■成績評価の基準・方法について 出席率、課題提出率、課題内容を 総合評価	
長期休み	■学年始め:4月1日～4月7日 ■夏 季:7月25日～8月31日 ■冬 季:12月21日～1月7日 ■学 年 末:3月20日～3月31日			卒業・進級条件	課題・試験等に合格し、本校所定の課 程を修了すること	
生徒指導	■クラス担任制 (○有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 本人・保護者への連絡、三者面談、補習			課外活動	■課外活動の種類 コンペ、講演会への参加 ■サークル活動 (有・○無)	
就職等の状況	■主な就職先、業界 東リ(株)、デザイン業界 ■就職率 ^{※1} 100%(平成27年3月1日現在) ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} 92.9%(平成27年3月1日現在)			主な資格・検定	A. F. T. 色彩検定 ベクターワークス修了認定 住環境福祉コーディネーター	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 4名 ■中退率 10.8%</p> <p>平成25年4月1日在学者 37名 (平成25年4月入学者を含む)</p> <p>平成26年3月31日在学者 33名 (平成26年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>不登校、経済的理由、学力不足</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://www.oscd.jp</p>

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除いたものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

※ 「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

現在、インテリア・建築・プロダクト・コーディネーターの現場で活躍しており、業界との強いパイプを持っている条件で講師及び企業を選定し、現場に即した授業科目・内容を設定している。その講師及び企業の仕事現場等での実習をカリキュラムに組み込むことにより、新しい技術やデザインの傾向をタイムリーに学生に習得させる。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年11月20日現在

名 前	所 属
山田 悦央	大阪デザイン団体連合会
中尾 晋也	大光電機株式会社 経営戦略室
阿部 政信	株式会社天童木工 西日本事業部 大阪支店 設計部
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 (校長)
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 (教務部長)
中村 博次	大阪総合デザイン専門学校 (インテリアデザイン学科学科長・副校長)
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 (事務統括)
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 (教務課長)

(開催日時)

第1回 平成26年10月22日 開催

第2回 平成27年3月20日 開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

学内の施設で基礎的な講義及び演習を行い、連携企業の現場で最新設備等を使用して実習を行うことにより、現場に則した技術と知識を習得させる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	株式会社シグマ設計事務所
住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	森村政悦建築設計事務所
コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	有限会社ソリッドデザインラボ

照明デザイン	<p>ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。</p>	<p>有限会社 TAKAURA L. C. S.</p>
--------	---	------------------------------

--

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

新任～3年目 大専各主催の「新任教員研修」若しくは財団法人大阪デザインセンター主催の「デザインビジネス塾」の受講。その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するよう求め、人事考課のプロセス評価に組み込んでいる。

毎年開催されるインテリア・ライフデザイン展で出展企業へのヒアリングを行い、最新の動向・情報を習得し、学生と企業をつなぐように努め、更に学科長は、フランス在住の経歴を活かし、フランス・スペインなどの企業・大学と交流を図ることで、インテリアデザイン業界の世界的な傾向を研究している。

クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成 26 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ
鵜飼 隆	有限会社タイトルアート
杉本 清	元大阪府職員
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 校長
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 事務統括
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 教務部長
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 教務課長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: [http:// www.uedagakuen. ac. jp](http://www.uedagakuen.ac.jp)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: [http://www. oscd. jp](http://www.oscd.jp)

授業科目等の概要

(デザイン専門課程インテリアデザイン学科インテリアデザイン専攻スペースデザイン分野) 平成 26 年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			エスキース 演習	基本的な描写技術は、物を表現する重要な手段であり基本である。正しく相手に誤解が生じないよう、誰が見ても同じ形に表現できるテクニックを学び、モデリング実習により、意図したデザインの形/イメージを表現する手段と造形力を養う。	1	120		○		
○			色彩演習	日常生活の中で何気なく感じている色について見直し、「色彩学」という学問を通じて調和や心理的効果を学び、様々なカラーコーディネートが出来るようになる為の色彩理論の基礎知識を習得する。	1 前	60		○		
○			造形演習	木材・金属・プラスチックなどのイメージを二次元に表現し、さらに三次元の立体へと作り上げる過程を体験させ、モノを表現する為に必要な空間判断力の強化を行う。想像から計画、そして実施まで経験することによって、デザイン(無)から物事(有)へとたどる能力を身につける。	1 前	60		○		
○			生活デザイン コーディネート ション	インテリアを構成する要素について学び、ショールーム見学等を通じて、商品知識を身につけ、様々な商品を理解した上で、ユーザーに適したコーディネートをする事を目的とする。また、プレゼンテーションに必要な基礎表現を習得する。	1	120		○		
○			コンピュー タデザイン I	Windows の基本動作から始まり、保存の仕方や文字入力を習得する。次に、VectorWorks の基本動作を学び、平面図を作図し高さを入力し、3Dパースを完成させる。また、自由にデザインした平面図、3Dパース、コンセプトをレイアウトして1枚のボードとして完成させる。簡単な家具図面もコンピューターで作図出来るようにする。	1	120		○		

○		製図	設計図の手書きトレースを通じて、建築、インテリア業界の「共通語」となる図面の描き方、読み方等の技術、要領を習得する。また、基本的なスケール感を体得させる。	1	120			○	
○		プレゼンテーション技法Ⅰ	自分の考える空間をいかに早く図面に定着してクライアントに理解してもらえるか、その為の基本的技術を習得する。前半は透視図法による基本作図、後半はそれらを基本としたスケッチパースの習得とマーカー、色鉛筆などを使っての彩色技術を学ぶ。	1	120			○	
○		デザイン計画	イメージを空間や物として、三次元に置き換える演習をおこなう。また、三面図の描法・着色法・デザインのための資料収集法・完成予想図(透視図)の描法、等を課題をとおして学ばせる。物や空間をデザインする時には、コンセプトが如何に重要であるかを理解し考える力をつける。	1	120			○	
○		ガーデニング	生活環境に対する緑化の必要性を考える。また、日々の生活空間において植物と如何に関わっていくかを考え植物について考察し、インテリアとしての緑やエクステリアとしての庭の在り方について学び、その計画方法や表現方法等の基本を習得する。	1 後	60			○	
○		カラーコーディネート	色を出発点に「色から空間をイメージする」。デザインは色、形、素材からなる。この3要素についての理解を深め、色の心理的効果や配色効果について学ぶ。色を調整することで空間を自由にコントロールできるプロとしてのテクニックを身につける。プランを明確に伝える実践的なボードを作成する力を養う。	1 後	60			○	
○		課題研究 (スペースデザイン・コーディネート分野)	マンションや戸建てのコーディネートに観葉植物や植栽についての知識を交え、緑豊かな空間が提案できるようにする。また花についても学び、四季を通じて様々な提案ができる知識をつける。また、花とともにテーブルコーディネートについても基礎的な知識を習得する。	2	120			○	

	○		課題研究 (グッズ分野)	前期は、インテリアテキスタイルについて考え、カーテン・カーペット・タペストリー・クッション・照明器具・インテリアパネル等を染と織で表現する。染色技法の習得と手織技の習得する。 後期は、彫金(ジュエリーデザイン)で金属ならではの特性を活かしたデザインから制作までを学ぶ。デザインし、金属の地金(平面)から形(立体)にする為のプロセスを実体験する事で金属制作に必要な知識・技術を習得する。	2	120				○	
	○		施工	建築の構造体、内外装仕上、設備に使用する材料について、その種類、特徴、使用方法を学ぶ。特にその材料を使用する理由についても考える力を養う。施工方法について、その変化と、何故そうやってきたかを色々な角度から見て考える。	2	120				○	
	○		法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	2	120				○	
	○		商空間設計	商業施設について学び、表現の基本となる製図、スケッチ、模型作成を行い、実際のデザインプロセスと同様に自分自身のデザインを表現する。デザインする業種は飲食、物販など3課題行う。	2	120				○	
	○		住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	2	120				○	
	○		コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	2	120				○	
	○		家具論	家具の基礎である材料、構造、製図およびアイデアを伝え、話し合う力を養う。また、家具の歴史についても説明し、様々なデザインに触れてデザインについて考える力を伸ばす。	2	120				○	

	○		家具デザイン	家具のプロポーションやバランスを課題を通して、身につける。家具とは何かを学び、家具のサイズを体で覚るよう指導する。家具のデザインプロセスを体験させ、家具のデザインと製作は不可分の関係であることを理解させる。家具デザインを最終的にできるように指導する。	2	120			○	
	○		照明デザイン	ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。	2	120			○	
	○		プロダクトデザイン	人間が生活する空間、それを構成する道具・機器・システム等工業製品のデザインを学びます。自分なりの豊かな感性と生活イメージを、プロダクトデザインの手法で表現できる能力と、デザイン提案できる創造力・発想力を演習を通して学ぶ。また、モデリング実習により、意図したデザインの人間工学的機能、ユニバーサルデザイン等を検討し、造形力を養う。	2	120			○	
	○		プレゼンテーション技法Ⅱ	コンピューターによるプレゼンテーション技法の修得、即ちボードワークをコンピューターだけで仕上げる事を最終目的とする。ソフトの基本と応用を繰り返し、各自が持つイメージを平面上に表現できるようにする。コンピューターによるパースの作成、着色、Photoshopによる写真表現と合成。プレゼンテーションする場合のレイアウトの重要性を考える。	2	120			○	
	○		物学	物寸法の把握、物を操作する人間の行動寸法、それらの物を納める空間寸法等、人と物との関わりの中で、安全で快適な空間提案の為に資料収集・調査・分析を行う。	2	120			○	
	○		商品研究	住空間を構成するインテリアエレメントについて、ユーザーの生活特性に合った提案を出来るようにする為、現在、市場に溢れる商品について調査し、資料収集・分析を行う。商品の特性を理解し、市場の流れ等を理解した上でトータルコーディネートを出来るようにする事を目的とする。また、物の見せ方、表現の仕方としての写真の撮り方やHPの作成の基礎について学ぶ。	2	120			○	

	○		コーディネ ート演習	インテリアコーディネーターとしての社会的役割や、求められている人材育成の為に各メーカーショールーム、建築現場等の見学体験を通じて、基本的な仕事の流れの理解及びトータルコーディネーション、リフォームの提案等、実践に即した課題を行う。	2	120			○	
合計					25 科目		2760 単位時間 (単位)	

(別紙様式4)

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地			
大阪総合デザイン専門学校	昭和55年3月31日	越田 英喜	〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也	〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022			
目 的	インテリア・デザイン及び建築・プロダクトデザイン・コーディネーター業界に必要とされる人材育成及び世界に通用するデザイン力を持つ人材育成を目的とする。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化・教養	デザイン 専門課程	インテリアデザイン学科(インテリアデザイン専攻コーディネーション分野)	2年	1920単位時間 (又は単位)	平成7年文部科学大臣告示第7号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	単位時間 (又は単位)	2760単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人の内数人	35人	2人	15人	17人		
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表(○有・無) ■成績評価の基準・方法について 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価	
長期休み	■学年始め:4月1日～4月7日 ■夏 季:7月25日～8月31日 ■冬 季:12月21日～1月7日 ■学 年 末:3月20日～3月31日			卒業・進級条件	課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること	
生徒指導	■クラス担任制(○有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 本人・保護者への連絡、三者面談、補習			課外活動	■課外活動の種類 コンペ、講演会への参加 ■サークル活動(有・○無)	
就職等の状況	■主な就職先、業界 東リ(株)、デザイン業界 ■就職率 ^{※1} 100%(平成27年3月1日現在) ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} 92.9%(平成27年3月1日現在)			主な資格・検定	A.F.T.色彩検定 ベクターワークス修了認定 住環境福祉コーディネーター	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 4名 ■中退率 10.8%</p> <p>平成25年4月1日在学者 37名 (平成25年4月入学者を含む)</p> <p>平成26年3月31日在学者 33名 (平成26年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>不登校、経済的理由、学力不足</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://www.oscd.jp</p>

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

※ 「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

現在、インテリア・建築・プロダクト・コーディネーターの現場で活躍しており、業界との強いパイプを持っている条件で講師及び企業を選定し、現場に即した授業科目・内容を設定している。その講師及び企業の仕事現場等での実習をカリキュラムに組み込むことにより、新しい技術やデザインの傾向をタイムリーに学生に習得させる。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年11月20日現在

名 前	所 属
山田 悦央	大阪デザイン団体連合会
中尾 晋也	大光電機株式会社 経営戦略室
阿部 政信	株式会社天童木工 西日本事業部 大阪支店 設計部
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 (校長)
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 (教務部長)
中村 博次	大阪総合デザイン専門学校 (インテリアデザイン学科学科長・副校長)
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 (事務統括)
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 (教務課長)

(開催日時)

第1回 平成26年10月22日 開催

第2回 平成27年3月20日 開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

学内の施設で基礎的な講義及び演習を行い、連携企業の現場で最新設備等を使用して実習を行うことにより、現場に則した技術と知識を習得させる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	株式会社シグマ設計事務所
住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	森村政悦建築設計事務所
コンピューターデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	有限会社ソリッドデザインラボ

照明デザイン	<p>ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。</p>	有限会社 TAKAURA L. C. S.	
--------	---	-----------------------	--

--

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

新任～3年目 大専各主催の「新任教員研修」若しくは財団法人大阪デザインセンター主催の「デザインビジネス塾」の受講。その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するよう求め、人事考課のプロセス評価に組み込んでいる。

毎年開催されるインテリア・ライフデザイン展で出展企業へのヒアリングを行い、最新の動向・情報を習得し、学生と企業をつなぐように努め、更に学科長は、フランス在住の経歴を活かし、フランス・スペインなどの企業・大学と交流を図ることで、インテリアデザイン業界の世界的な傾向を研究している。

クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生

の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成 26 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ
鶴飼 隆	有限会社タイトルアート
杉本 清	元大阪府職員
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 校長
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 事務統括
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 教務部長
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 教務課長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: [http:// www.uedagakuen. ac. jp](http://www.uedagakuen.ac.jp)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: [http://www. oscd. jp](http://www.oscd.jp)

授業科目等の概要

(デザイン専門課程インテリアデザイン学科インテリアデザイン専攻コーディネーション分野) 平成 26 年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			エスキース演習	基本的な描写技術は、物を表現する重要な手段であり基本である。正しく相手に誤解が生じないよう、誰が見ても同じ形に表現できるテクニックを学び、モデリング実習により、意図したデザインの形/イメージを表現する手段と造形力を養う。	1	120		○		
○			色彩演習	日常生活の中で何気なく感じている色について見直し、「色彩学」という学問を通じて調和や心理的効果を学び、様々なカラーコーディネートが出来るようになる為の色彩理論の基礎知識を習得する。	1前	60		○		
○			造形演習	木材・金属・プラスチックなどのイメージを二次元に表現し、さらに三次元の立体へと作り上げる過程を体験させ、モノを表現する為に必要な空間判断力の強化を行う。想像から計画、そして実施まで経験することによって、デザイン(無)から物事(有)へとたどる能力を身につける。	1前	60		○		
○			生活デザインコーディネーション	インテリアを構成する要素について学び、ショールーム見学等を通じて、商品知識を身につけ、様々な商品を理解した上で、ユーザーに適したコーディネートをする事を目的とする。また、プレゼンテーションに必要な基礎表現を習得する。	1	120		○		
○			コンピュータデザイン I	Windows の基本動作から始まり、保存の仕方や文字入力を習得する。次に、VectorWorks の基本動作を学び、平面図を作図し高さを入力し、3Dパースを完成させる。また、自由にデザインした平面図、3Dパース、コンセプトをレイアウトして1枚のボードとして完成させる。簡単な家具図面もコンピューターで作図出来るようにする。	1	120		○		

○			製図	設計図の手書きトレースを通じて、建築、インテリア業界の「共通語」となる図面の描き方、読み方等の技術、要領を習得する。また、基本的なスケール感を体得させる。	1	120			○	
○			プレゼンテーション技法I	自分の考える空間をいかに早く図面に定着してクライアントに理解してもらえるか、その為の基本的技術を習得する。前半は透視図法による基本作図、後半はそれらを基本としたスケッチパースの習得とマーカー、色鉛筆などを使っての彩色技術を学ぶ。	1	120			○	
○			デザイン計画	イメージを空間や物として、三次元に置き換える演習をおこなう。また、三面図の描法・着色法・デザインのための資料収集法・完成予想図(透視図)の描法、等を課題をとおして学ばせる。物や空間をデザインする時には、コンセプトが如何に重要であるかを理解し考える力をつける。	1	120			○	
○			ガーデニング	生活環境に対する緑化の必要性を考える。また、日々の生活空間において植物と如何に関わっていくかを考え植物について考察し、インテリアとしての緑やエクステリアとしての庭の在り方について学び、その計画方法や表現方法等の基本を習得する。	1 後	60			○	
○			カラーコーディネート	色を出発点に「色から空間をイメージする」。デザインは色、形、素材からなる。この3要素についての理解を深め、色の心理的効果や配色効果について学ぶ。色を調整することで空間を自由にコントロールできるプロとしてのテクニックを身につける。プランを明確に伝える実践的なボードを作成する力を養う。	1 後	60			○	
○			課題研究 (スペースデザイン・コーディネート分野)	マンションや戸建てのコーディネートに観葉植物や植栽についての知識を交え、緑豊かな空間が提案できるようにする。また花についても学び、四季を通じて様々な提案ができる知識をつける。また、花とともにテーブルコーディネートについても基礎的な知識を習得する。	2	120			○	
	○		課題研究 (グッズ分野)	前期は、インテリアテキスタイルについて考え、カーテン・カーペット・タペストリー・クッション・照明器具・インテリアパネル等を染と織で表現する。染色技法の習得と手織技の習得する。 後期は、彫金(ジュエリーデザイン)で金属ならではの特性を活かしたデザインから制作までを学ぶ。デザインし、金属の地金(平面)から形(立体)にする為のプロセスを実体験する事で金属制作に必要な知識・技術を習得する。	2	120			○	

○		住空間設計	基本設計から工事完成までのプロセスに付いて、議論し学生の意見を発表させ議論する事で授業では学べない部分を企業実習で補い総合的な専門家としての理解力を向上させ、住空間の製作過程を習得させる。	2	120			○	
○		物学	物寸法の把握、物を操作する人間の行動寸法、それらの物を納める空間寸法等、人と物との関わりの中で、安全で快適な空間提案の為の資料収集・調査・分析を行う。	2	120			○	
○		商品研究	住空間を構成するインテリアエレメントについて、ユーザーの生活特性に合った提案を出来るようにする為、現在、市場に溢れる商品について調査し、資料収集・分析を行う。商品の特性を理解し、市場の流れ等を理解した上でトータルコーディネートを出来るようにする事を目的とする。また、物の見せ方、表現の仕方としての写真の撮り方やHPの作成の基礎について学ぶ。	2	120			○	
○		コーディネート演習	インテリアコーディネーターとしての社会的役割や、求められている人材育成の為に各メーカーショールーム、建築現場等の見学体験を通じて、基本的な仕事の流れの理解及びトータルコーディネーション、リフォームの提案等、実践に即した課題を行う。	2	120			○	
○		プレゼンテーション技法Ⅱ	コンピューターによるプレゼンテーション技法の修得、即ちボードワークをコンピューターだけで仕上げる事を最終目的とする。ソフトの基本と応用を繰り返し、各自が持つイメージを平面上に表現できるようにする。コンピューターによるパースの作成、着色、Photoshopによる写真表現と合成。プレゼンテーションする場合のレイアウトの重要性を考える。	2	120			○	
○		施工	建築の構造体、内外装仕上、設備に使用する材料について、その種類、特徴、使用方法を学ぶ。特にその材料を使用する理由についても考える力を養う。施工方法について、その変化と、何故そうやってきたかを色々な角度から見て考える。	2	120			○	
○		法規・構造力学	建築基準法及び同施行令に基づいて、法の解釈を学びながら実務において応用できるよう、与えられた具体的計画図の中で法適合判定を行う。また構造計画の演習では木造、鉄筋コンクリート造壁式構造、鉄筋コンクリート造ラーメン構造の構造計画時の注意点を学びながら、構造計画図を作成する。	2	120			○	

○	商空間設計	商業施設について学び、表現の基本となる製図、スケッチ、模型作成を行い、実際のデザインプロセスと同様に自分自身のデザインを表現する。デザインする業種は飲食、物販など3課題行う。	2	120			○	
○	コンピュータデザインⅡ	ベクターワークス、レンダワークスを使用しての建築図面及び3Dモデリング、レンダリングの基本、フォトショップでのレタッチを校内の施設で習得。連携企業先の実習では、建築CGのワークフローを学習し、建築CGとはどんなものか理解を深める。	2	120			○	
○	家具論	家具の基礎である材料、構造、製図およびアイデアを伝え、話し合う力を養う。また、家具の歴史についても説明し、様々なデザインに触れてデザインについて考える力を伸ばす。	2	120			○	
○	家具デザイン	家具のプロポーションやバランスを課題を通して、身につける。家具とは何かを学び、家具のサイズを体で覚えるよう指導する。家具のデザインプロセスを体験させ、家具のデザインと製作は不可分の関係であることを理解させる。家具デザインを最終的にできるように指導する。	2	120			○	
○	照明デザイン	ひかりの効果や照明手法を紹介し、照明計画を演習する。照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを仮想体験する。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を設計・製作することで経験し、習得する。	2	120			○	
○	プロダクトデザイン	人間が生活する空間、それを構成する道具・機器・システム等工業製品のデザインを学びます。自分なりの豊かな感性と生活イメージを、プロダクトデザインの手法で表現できる能力と、デザイン提案できる創造力・発想力を演習を通して学ぶ。また、モデリング実習により、意図したデザインの人間工学的機能、ユニバーサルデザイン等を検討し、造形力を養う。	2	120			○	
合計			25 科目		2760 単位時間 (単位)	

(別紙様式4)

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名		所 在 地		
大阪総合デザイン専門学校	昭和55年3月31日	越田 英喜		〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100		
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地		
学校法人 上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也		〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022		
目 的	インテリア・デザイン及び建築・プロダクトデザイン・コーディネーター業界に必要とされる人材育成及び世界に通用するデザイン力を持つ人材育成を目的とする。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化・教養	デザイン 専門課程	インテリアデザイン学科(インテリアデザイン専攻グッズ分野)	2年	1920単位時間 (又は単位)	平成7年文部科学大臣告示第7号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	単位時間 (又は単位)	2760単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人の内数人	35人	2人	15人	17人		
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表(○有・無) ■成績評価の基準・方法について 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価	
長期休み	■学年始め:4月1日～4月7日 ■夏 季:7月25日～8月31日 ■冬 季:12月21日～1月7日 ■学 年 末:3月20日～3月31日			卒業・進級条件	課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること	
生徒指導	■クラス担任制(○有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 本人・保護者への連絡、三者面談、補習			課外活動	■課外活動の種類 コンペ、講演会への参加 ■サークル活動(有・○無)	
就職等の状況	■主な就職先、業界 東リ(株)、デザイン業界 ■就職率 ^{※1} 100%(平成27年3月1日現在) ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} 92.9%(平成27年3月1日現在)			主な資格・検定	A.F.T.色彩検定 ベクターワークス修了認定 住環境福祉コーディネーター	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 4名 ■中退率 10.8%</p> <p>平成25年4月1日在学者 37名 (平成25年4月入学者を含む) 平成26年3月31日在学者 33名 (平成26年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 不登校、経済的理由、学力不足</p> <p>■中退防止のための取組 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://www.oscd.jp</p>

※1「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除いたものとする。
- ②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

※「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

現在、インテリア・建築・プロダクト・コーディネーターの現場で活躍しており、業界との強いパイプを持っている条件で講師及び企業を選定し、現場に即した授業科目・内容を設定している。その講師及び企業の仕事現場等での実習をカリキュラムに組み込むことにより、新しい技術やデザインの傾向をタイムリーに学生に習得させる。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年11月20日現在

名 前	所 属
山田 悦央	大阪デザイン団体連合会
中尾 晋也	大光電機株式会社 経営戦略室
阿部 政信	株式会社天童木工 西日本事業部 大阪支店 設計部
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 (校長)
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 (教務部長)
中村 博次	大阪総合デザイン専門学校 (インテリアデザイン学科学科長・副校長)
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 (事務統括)
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 (教務課長)

(開催日時)

第1回 平成26年10月22日 開催

第2回 平成27年3月20日 開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

学内の施設で基礎的な講義及び演習を行い、連携企業の現場で最新設備等を使用して実習を行うことにより、現場に則した技術と知識を習得させる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	株式会社シグマ設計事務所
住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	森村政悦建築設計事務所
コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	有限会社ソリッドデザインラボ

照明デザイン	<p>ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。</p>	<p>有限会社 TAKAURA L. C. S.</p>
--------	---	------------------------------

--

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

新任～3年目 大専各主催の「新任教員研修」若しくは財団法人大阪デザインセンター主催の「デザインビジネス塾」の受講。その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するよう求め、人事考課のプロセス評価に組み込んでいる。

毎年開催されるインテリア・ライフデザイン展で出展企業へのヒアリングを行い、最新の動向・情報を習得し、学生と企業をつなぐように努め、更に学科長は、フランス在住の経歴を活かし、フランス・スペインなどの企業・大学と交流を図ることで、インテリアデザイン業界の世界的な傾向を研究している。

クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成26年11月20日現在

名 前	所 属
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ
鵜飼 隆	有限会社タイトルアート
杉本 清	元大阪府職員
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 校長
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 事務統括
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 教務部長
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 教務課長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: [http:// www.uedagakuen. ac. jp](http://www.uedagakuen.ac.jp)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: [http://www. oscd. jp](http://www.oscd.jp)

授業科目等の概要

(デザイン専門課程インテリアデザイン学科インテリアデザイン専攻グッズ分野) 平成 26 年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			エスキース 演習	基本的な描写技術は、物を表現する重要な手段であり基本である。正しく相手に誤解が生じないよう、誰が見ても同じ形に表現できるテクニックを学び、モデリング実習により、意図したデザインの形/イメージを表現する手段と造形力を養う。	1	120		○		
○			色彩演習	日常生活の中で何気なく感じている色について見直し、「色彩学」という学問を通じて調和や心理的効果を学び、様々なカラーコーディネートが出来るようになる為の色彩理論の基礎知識を習得する。	1 前	60		○		
○			造形演習	木材・金属・プラスチックなどのイメージを二次元に表現し、さらに三次元の立体へと作り上げる過程を体験させ、モノを表現する為に必要な空間判断力の強化を行う。想像から計画、そして実施まで経験することによって、デザイン(無)から物事(有)へとたどる能力を身につける。	1 前	60		○		
○			生活デザイン コーディネーション	インテリアを構成する要素について学び、ショールーム見学等を通じて、商品知識を身につけ、様々な商品を理解した上で、ユーザーに適したコーディネートをすることを目的とする。また、プレゼンテーションに必要な基礎表現を習得する。	1	120		○		
○			コンピュー タデザイン I	Windows の基本動作から始まり、保存の仕方や文字入力を習得する。次に、VectorWorks の基本動作を学び、平面図を作図し高さを入力し、3Dパースを完成させる。また、自由にデザインした平面図、3Dパース、コンセプトをレイアウトして1枚のボードとして完成させる。簡単な家具図面もコンピューターで作図出来るようにする。	1	120		○		
○			製図	設計図の手書きトレースを通じて、建築、インテリア業界の「共通語」となる図面の描き方、読み方等の技術、要領を習得する。また、基本的なスケール感を体得させる。	1	120		○		

○			プレゼンテーション技法 I	自分の考える空間をいかに早く図面に定着してクライアントに理解してもらえるか、その為の基本的技術を習得する。前半は透視図法による基本作図、後半はそれらを基本としたスケッチパースの習得とマーカー、色鉛筆などを使っての彩色技術を学ぶ。	1	120			○	
○			デザイン計画	イメージを空間や物として、三次元に置き換える演習をおこなう。また、三面図の描法・着色法・デザインのための資料収集法・完成予想図(透視図)の描法、等を課題をとおして学ばせる。物や空間をデザインする時には、コンセプトが如何に重要であるかを理解し考える力をつける。	1	120			○	
○			ガーデニング	生活環境に対する緑化の必要性を考える。また、日々の生活空間において植物と如何に関わっていくかを考え植物について考察し、インテリアとしての緑やエクステリアとしての庭の在り方について学び、その計画方法や表現方法等の基本を習得する。	1 後	60			○	
○			カラーコーディネート	色を出発点に「色から空間をイメージする」。デザインは色、形、素材からなる。この3要素についての理解を深め、色の心理的効果や配色効果について学ぶ。色を調整することで空間を自由にコントロールできるプロとしてのテクニックを身につける。プランを明確に伝える実践的なボードを作成する力を養う。	1 後	60			○	
	○		課題研究 (スペースデザイン・コーディネート分野)	マンションや戸建てのコーディネートに観葉植物や植栽についての知識を交え、緑豊かな空間が提案できるようにする。また花についても学び、四季を通じて様々な提案ができる知識をつける。また、花とともにテーブルコーディネートについても基礎的な知識を習得する。	2	120			○	
○			課題研究 (グッズ分野)	前期は、インテリアテキスタイルについて考え、カーテン・カーペット・タペストリー・クッション・照明器具・インテリアパネル等を染と織で表現する。染色技法の習得と手織技の習得する。 後期は、彫金(ジュエリーデザイン)で金属ならではの特性を活かしたデザインから制作までを学ぶ。デザインし、金属の地金(平面)から形(立体)にする為のプロセスを実体験する事で金属制作に必要な知識・技術を習得する。	2	120			○	

○			家具論	家具の基礎である材料、構造、製図およびアイデアを伝え、話し合う力を養う。また、家具の歴史についても説明し、様々なデザインに触れてデザインについて考える力を伸ばす。	2	120			○	
○			家具デザイン	家具のプロポーションやバランスを課題を通して、身につける。家具とは何かを学び、家具のサイズを体で覚えるよう指導する。家具のデザインプロセスを体験させ、家具のデザインと製作は不可分の関係であることを理解させる。家具デザインを最終的にできるように指導する。	2	120			○	
○			照明デザイン	ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。	2	120			○	
○			プロダクトデザイン	人間が生活する空間、それを構成する道具・機器・システム等工業製品のデザインを学びます。自分なりの豊かな感性と生活イメージを、プロダクトデザインの手法で表現できる能力と、デザイン提案できる創造力・発想力を演習を通して学ぶ。また、モデリング実習により、意図したデザインの間工学的機能、ユニバーサルデザイン等を検討し、造形力を養う。	2	120			○	
○			プレゼンテーション技法Ⅱ	コンピューターによるプレゼンテーション技法の修得、即ちボードワークをコンピューターだけで仕上げる事を最終目的とする。ソフトの基本と応用を繰り返し、各自が持つイメージを平面上に表現できるようにする。コンピューターによるパースの作成、着色、Photoshopによる写真表現と合成。プレゼンテーションする場合のレイアウトの重要性を考える。	2	120			○	
	○		施工	建築の構造体、内外装仕上、設備に使用する材料について、その種類、特徴、使用方法を学ぶ。特にその材料を使用する理由についても考える力を養う。施工方法について、その変化と、何故そうやってきたかを色々な角度から見て考える。	2	120			○	

	○		法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	2	120			○	
	○		商空間設計	商業施設について学び、表現の基本となる製図、スケッチ、模型作成を行い、実際のデザインプロセスと同様に自分自身のデザインを表現する。デザインする業種は飲食、物販など3課題行う。	2	120			○	
	○		住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	2	120			○	
	○		コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	2	120			○	
	○		物学	物寸法の把握、物を操作する人間の行動寸法、それらの物を納める空間寸法等、人と物との関わりの中で、安全で快適な空間提案のための資料収集・調査・分析を行う。	2	120			○	
	○		商品研究	住空間を構成するインテリアエレメントについて、ユーザーの生活特性に合った提案を出来るようにする為、現在、市場に溢れる商品について調査し、資料収集・分析を行う。商品の特性を理解し、市場の流れ等を理解した上でトータルコーディネートを出来るようにする事を目的とする。また、物の見せ方、表現の仕方としての写真の撮り方やHPの作成の基礎について学ぶ。	2	120			○	
	○		コーディネート演習	インテリアコーディネーターとしての社会的役割や、求められている人材育成の為に各メーカーショールーム、建築現場等の見学体験を通じて、基本的な仕事の流れの理解及びトータルコーディネーション、リフォームの提案等、実践に即した課題を行う。	2	120			○	
合計					25	科目	2760	単位時間(単位)	