

学科目標と授業時間数一覧

年度	学科名	学年	担任名					
令和6年度	二級建築士専攻科	1年	松尾 優子					
学科概略	二級建築士及び木造建築士の受験資格を有する者を対象に開講。国家資格保有講師による弱点分析など少人数制を活かした個別指導、早期対策授業などにより国家資格「二級建築士」の取得を目指す。また、建築設計の研究・コンペ対策への時間もあり、さらなるスキルアップを計ることができる。							
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・二級建築士・インテリアコーディネーターの資格取得 ・二級建築士・インテリアコーディネーターの基礎知識・技術の習得 ・高資格検定に取り組む姿勢・学習スタイルの確立 ・業界の即戦力となる為の社会性・コミュニケーション能力の向上 ・各種コンペの入賞 ・プレゼン・自己表現力の向上 							
目標へ対しての具体的取組	<ol style="list-style-type: none"> 1) 授業前後の予習・復習を徹底させる。 2) 理解困難な分野においては、プロジェクターを用いヴィジュアルで理解させる。 3) 各種テストを反復することにより試験傾向を把握させる。 4) 個別指導で苦手分野を克服させる。 5) インターンシップやセミナーに参加させる。 							
授業時間数及び区分								
科目名	担当教員	授業時間数		年間授業時間数	授業区分①	授業区分②	授業方法	
		前期	後期					
1 二級建築士対策	山中 貴記 濱口 一平 葛岡 龍樹 松尾 優子	非常勤	231	107	338	必修	専門	演習
2 インテリアコーディネーター対策	石元 優	常勤	84	231	315	必修	専門	演習
3 研究	松尾 優子	常勤	75	125	200	必修	専門	実習
4 卒業制作	松尾 優子	常勤	0	82	82	必修	専門	演習
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
合計時間数			390	1480	935			

令和6年度 シラバス

授業科目	二級建築士対策	単位/時間	338 h
開講学科等	二級建築士専攻科	担当教員	山中貴記/濱口一平 葛岡龍樹/松尾優子
授業の目的・テーマ	二級建築士試験合格に向けた対策授業を行う。		
授業の到達目標	二級建築士：学科試験の合格レベル。 二級建築士：設計製図試験の合格レベル。		
授業 の 計 画	1	計画・法規・構造・施工	26
	2	計画・法規・構造・施工	27
	3	計画・法規・構造・施工	28
	4	計画・法規・構造・施工	29
	5	計画・法規・構造・施工	30
	6	計画・法規・構造・施工	31
	7	計画・法規・構造・施工	32
	8	計画・法規・構造・施工	33
	9	計画・法規・構造・施工	34
	10	計画・法規・構造・施工	35
	11	計画・法規・構造・施工	36
	12	計画・法規・構造・施工	37
	13	計画・法規・構造・施工	38
	14	設計製図	39
	15	設計製図	40
	16	設計製図	41
	17	設計製図	42
	18	設計製図	43
	19		44
	20		45
	21		46
	22		47
	23		48
	24		49
	25		50
授業の方法	演習		
テキスト/参考文献	ラクラク突破の2級建築士スピード学習帳 他		
評価の方法や基準	二級建築士：学科試験の合格レベル。 二級建築士：設計製図試験の合格レベル。		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	【山中】インテリア事務所にて図面作成、パース制作等。自営にてパース制作業務。 【松尾】建築設計事務所にて設計士として勤務。		
実務経験の活かし方	【山中】実務の現場で必要とされている内容に即した作図法やパース表現を効率的かつ直接的に指導。 【松尾】建築設計の実務で養ってきた知識や技術、ノウハウを学生に還元していく。		
履修上の注意事項	二級建築士試験合格に向けた対策		

令和6年度 シラバス

授業科目	インテリアコーディネーター対策		単位/時間	315 h
開講学科等	二級建築士専攻科		担当教員	石元 優
授業の目的・テーマ	インテリアコーディネーター資格試験合格に向けた対策授業を行う。			
授業の到達目標	インテリアコーディネーター：一次試験の合格レベル。 インテリアコーディネーター：二次試験の合格レベル。			
授業の計画	1	インテリア販売	26	練習問題と解答例③
	2	インテリアの歴史	27	練習問題と解答例④
	3	インテリア計画	28	
	4	色彩と造形	29	
	5	家具	30	
	6	ウィンドウトリートメント	31	
	7	各種エレメント	32	
	8	構造と施工	33	
	9	材料	34	
	10	建具	35	
	11	環境工学	36	
	12	住宅設備	37	
	13	照明	38	
	14	表現技法	39	
	15	建築関連法規	40	
	16	消費者関連法規	41	
	17	住宅と社会	42	
	18	模擬試験①	43	
	19	模擬試験②	44	
	20	二次試験対策	45	
	21	二次試験対策	46	
	22	二次試験対策	47	
	23	二次試験対策	48	
	24	練習問題と解答例①	49	
	25	練習問題と解答例②	50	
授業の方法	演習			
テキスト/参考文献	インテリアコーディネーターハンドブック 他			
評価の方法や基準	インテリアコーディネーター：一次試験の合格レベル。 インテリアコーディネーター：二次試験の合格レベル。			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	ハウスメーカーにて設計担当として勤務。			
実務経験の活かし方	業界で養った実務技術を、学生に還元していく。また、業界での業務フローや担当の役割りなど、専門科目以外の部分でも知識を与えていく。			
履修上の注意事項	特になし			

令和6年度 シラバス

授業科目	研究	単位/時間	200 h
開講学科等	二級建築士専攻科	担当教員	松尾 優子
授業の目的・テーマ	自ら研究テーマを持って取り組む。		
授業の到達目標	コンペ入賞などを旨す。		
授業の計画	1 自主研究課題	26	自主研究課題
	2 自主研究課題	27	
	3 自主研究課題	28	
	4 自主研究課題	29	
	5 自主研究課題	30	
	6 自主研究課題	31	
	7 自主研究課題	32	
	8 自主研究課題	33	
	9 自主研究課題	34	
	10 自主研究課題	35	
	11 自主研究課題	36	
	12 自主研究課題	37	
	13 自主研究課題	38	
	14 自主研究課題	39	
	15 自主研究課題	40	
	16 自主研究課題	41	
	17 自主研究課題	42	
	18 自主研究課題	43	
	19 自主研究課題	44	
	20 自主研究課題	45	
	21 自主研究課題	46	
	22 自主研究課題	47	
	23 自主研究課題	48	
	24 自主研究課題	49	
	25 自主研究課題	50	
授業の方法	実習		
テキスト/参考文献	特になし		
評価の方法や基準	コンペ結果など		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	県内情報誌にて連載経験あり。 様々な印刷物のデザインとイラスト担当の経験あり。 ロゴマークやキャラクター制作経験あり。		
実務経験の活かし方	デザインを考える上でのアイデアやヒントのを見つけ方や、技法や制作方法などを学生に教えていくことができる。		
履修上の注意事項	特になし		

令和6年度 シラバス

授業科目	卒業制作	単位/時間	82 h
開講学科等	二級建築士専攻科	担当教員	松尾 優子
授業の目的・テーマ	・1年間で培った技術と知識の集大成。研究テーマ、調査、設計、模型制作、プレゼンテーションまで一貫して行なう。		
授業の到達目標	・プレゼンテーションパネルの制作 (B1x2) ・プレゼンテーション模型の制作 ・プレゼンテーション3Dパースの制作 ・プレゼンテーション (発表会) ・高知県建築デザインコンペ出品・入賞		
授業 の 計 画	1	26	
	2	27	制作
	3	28	〃
	4	29	〃
	5	30	〃
	6	31	プレゼンテーション
	7	32	
	8	33	
	9	34	
	10	35	
	11	36	
	12	37	
	13	38	
	14	39	
	15	40	
	16	41	
	17	42	
	18	43	
	19	44	
	20	45	
	21	46	
	22	47	
	23	48	
	24	49	
	25	50	
授業の方法	演習		
テキスト/参考文献	特になし		
評価の方法や基準	企画力、構成力、表現力にて総合評価する。 発表会におけるプレゼンテーションにて評価する。		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	県内情報誌にて連載経験あり。 様々な印刷物のデザインとイラスト担当の経験あり。 ロゴマークやキャラクター制作経験あり。		
実務経験の活かし方	デザインを考える上でのアイデアやヒントの見つけ方や、技法や制作方法などを学生に教えていくことができる。		
履修上の注意事項	特になし		