

1年生 基礎の学年

デザインのあらゆる表現を平たく学ぶ

「工業技術基礎」から始まる 基礎から応用、発展へ

1年生で学ぶ「工業技術基礎」は、すべての工業高校の生徒が学ぶ必須科目ですが、砥部分校の充実ぶりは自慢です。

木を削る、土を練る、写真を撮る、繊維を加工する、設計図を引く、CGを作成する。週に4時間、1年生で、デザインの基礎的要素をすべて体験できます。

1年生の「工業技術基礎」が、応用の学年である2年生や、発展の学年である3年生での学びを支えます。

「ゲームデザインI」で新しい世界を体感

1年生全員が「ゲームデザインI」を学びます。ゲーム制作のプロフェッショナルが「先生」です。デジタル初心者でも、ゲームの魅力を十分に体感しながら、ゲーム制作に必要な技術の基本を学ぶことができます。



左から順に 1. 紐づくりによる成形(工業技術基礎 セラミッククラフト) 2. blender を用いた3DCG 制作(製図) 3. 鳥口を用いた構成(デザイン基礎) 3. 切る・折る・曲げることによるペーパークラフトデザイン(工業技術基礎 ファイバークラフト) 4. 糸鋸による成形(工業技術基礎 ウッドクラフト) 5. 一眼レフカメラによる撮影(工業技術基礎 写真)

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|---|------|---|----|---|-----|---|---------|----|----|----|----|----|-----|----|--------------|----|-----|----|----|--------|----|----|----|--------|----|----------|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 現代の国語 | | 言語文化 | | 公共 | | 数学I | | 科学と人間生活 | | 体育 | | 保健 | | 美術I | | 英語コミュニケーションI | | 情報I | | | 工業技術基礎 | | | | デザイン実践 | | ゲームデザインI | | HR |

夢の第一歩を踏み出す 2・3年生の学び

自分の特性に応じた領域を選んで学ぶ

デザインコース

デザインコースには、次の3つの領域があり、自分の興味関心や適性に応じて学ぶことができます。

デザインについて分野別に専門的な知識や技術を深めたり、地域課題解決に向けた探究学習に取り組むなど、社会とデザインと関係について学びを深めながら、各自が様々な経験を積むことができます。

デザイン実習Ⅰ・Ⅱ

| | |
|------------------------|---|
| 視覚伝達デザイン領域 | 視覚伝達デザイン領域では、2年生で「デザイン企画」「デジタル表現」「プリントデザイン」をそれぞれ学習し、3年生ではどれかひとつを選択して、より深く、発展的に学びます。 【デザイン企画】 商品のパッケージやロゴマーク、印刷物など、広告デザインや情報デザインを学びます。 【デジタル表現】 映像編集やデジタルイラストレーションなど、デジタルに特化したグラフィックデザインを学びます。 【プリントデザイン】 シルクスクリーンや染色、型染めなど、テキストスタイルデザインを学びます。 |
| やきもの工芸デザイン領域 | やきもの工芸デザイン領域では、地元の産業である「砥部焼」を基盤として、工芸の素材を通して、技術を通して、職人を通して、そして地域を通して、広い視野でやきものを学びます。ここでの経験を糧に、これからのやきものを担う人材や、他分野においても、工芸の基本となる「人の手によって生み出されるものの良さ」を発信していく芯のしっかりした「作り手」「使い手」「語り手」として育成・輩出する領域です。 |
| 総合デザイン領域 (地域・社会創生型) | 総合デザイン領域では、デザインに関する知識や技能を幅広く身に付けながら、デザインの力を活用して、様々な課題を解決する方法を学びます。行政や大学、関連機関と連携し、デザイン科ならではの視点でまちづくりや社会貢献に取り組みます。 また、総合デザイン領域は、大学等への進学にも対応しており、それぞれの希望に応じて必要な学びをプロデュースします。 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------|----------|---------|----------|--------|--------|----------------------------|----------------------------|------------------|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----------------------------|--------|---------------------------------|---|--------|----|----|----|----|----|----|
| 2年生 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| | 文学 国語 | 地理 総合 | 数学 A | 生物 基礎 | 体 育 | 保 健 | ケ ー シ ョ ン Ⅱ | 英 語 コ ミ ュ ニ | 家 庭 基 礎 | 実 習 | | | | | | | | | | デ ザ イ ン 実 践 | 素 描 | デ ザ イ ン 探 究 Ⅱ | 総 合 的 な 探 究 の 時 間 | H R | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------|------------------|--------|----------------------------|----------------------------|------------------|--------|---|---|----|----|----|----|----|----|----|-----------------------|----------------------------|----------------------------|--------|---------------------------------|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 3年生 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| | 文学 国語 | 歴 史 総 合 | 体 育 | ケ ー シ ョ ン Ⅱ | 英 語 コ ミ ュ ニ | 課 題 研 究 | 実 習 | | | | | | | | | | デ ザ イ ン 史 | デ ザ イ ン 実 践 | デ ザ イ ン 材 料 | 素 描 | デ ザ イ ン 探 究 Ⅲ | H R | | | | | | | | |

ゲーム制作に必要なスキルとノウハウを広く学ぶ

ゲームクリエイションコース

ゲームクリエイションコースでは、現役でゲームを作っている株式会社オートクチュールのクリエイターが対面で授業をします。最新の技術と最新のソフトを使ってイラスト、2Dアニメーション、3DCG、ゲームプログラミングなど幅広く学習することができます。

2年生でゲームクリエイションコースを選択したら、いよいよ本格的なゲーム制作に入ります。1年生の「ゲームデザインⅠ」や「情報Ⅰ」、「工業技術基礎」などで学んだ基礎の上に、2～3年生では「ゲームデザインⅡ・Ⅲ」や「情報Ⅱ」、「プログラミング技術」「ソフトウェア技術」などの授業で、応用と発展を積み重ねます。

特に「ゲームデザイン」の授業は週に6時間。ゲーム制作のプロを講師とし、プログラミングや3Dグラフィックス、キャラクターデザイン、2Dアニメーションなど、ゲームに関するスキルを幅広く身に付けることができます。

ゲームデザインⅡ・Ⅲ

| | |
|-----------|---|
| イラスト | CLIP STUDIO PAINT や Photoshop を用いて、商業レベルのデジタルイラストの描き方を学びます。 |
| 2Dアニメーション | Spine や Live 2 D を用いて、ゲームに使用されるアニメーションの作り方を学びます。 |
| 3DCG | MAYA を用いて、3Dモデルの作成方法や、3Dモデルを使ったアニメーションの作り方を学びます。 |
| プログラミング | Unity を主に使い、ゲームエンジンの使い方やゲームプログラミングの基礎を学びます。 |

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
|-----|----------|------------------|------------------|----------|-----------------------------|-------------|-----------------------------|------------------|-------------------------------|--------------------------------------|-------------|--------------------------------------|---|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2年生 | 文学 国語 | 地理 総合 | 数学 A | 生物 基礎 | 体 育 | 保 健 | 英 語 コ ミュ ニ 二 | 家 庭 基 礎 | 実 習 | プロ グラ ミン グ 技 術 | 素 描 | ゲ ー ム デ ザ イ ン Ⅱ | 総 合 的 な 探 究 の 時 間 | H R | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | 論 理・ 表 現 Ⅰ | 数 学 Ⅱ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3年生 | 文学 国語 | 歴 史 綜 合 | 物 理 基 礎 | 体 育 | 英 語 コ ミュ ニ 二 | 情 報 Ⅱ | 課 題 研 究 | 実 習 | プロ グラ ミン グ 技 術 | ソ フ ト ウ ェ ア 技 術 | 素 描 | ゲ ー ム デ ザ イ ン Ⅲ | H R | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | 論 理・ 表 現 Ⅱ | 数 学 探 究 | 数 学 Ⅱ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | 英 語 探 究 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |