

シラバス

科目名	ユニバーサルデザイン演習			必修・選択	担当教員	松尾兆郎 実務経験有		
学科・学年	商品企画デザイン		学科	1 学年	授業概要	ユニバーサルデザインの概念を正しく理解し、UDを実践できる基礎的知識と技術を習得する。 UD概念の導入プロセスの基礎的事項の習得 【実務経験】 UDコーディネータ2級インストラクターの経験を活かしデザインプロセスを含めた指導をする。		
授業数	2 時間 × 13 週 合計 26 時間			2 単位				
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中							
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)							
教科書・教材								
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	プロダクトデザインにおけるユニバーサルデザインの必要性を知り、活用のためのポイントがわかる。 【準備学習】次回の授業内容を踏まえて、授業内で指示する。		
	課題・レポート			90 %				
	出席数・授業態度			10 %				
	その他 ()			%				
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容	
1	1	総復習					10	「評価」の理解 7原則自己評価とデザインレビュー UD概念の個別事項ごとの達成度確認、 魅力づくりとつくり込みテーマとの整合性確認 ガイドラインの読み込み、解釈 ＜自己評価シート＞
	2	試験対策(自習) (AI総復習)						
2	1	UDコーディネータ3級試験					11	「比較級の思考」の理解 「できるかぎり」の考え方 意見交換 「トレードオフ」の理解 多様な人(すべての人)の要求の統合(グループ作業) 個人改善案の統合
	2	振り返り(提出) (AI試験)						
3	授業概要説明					12	「意図の伝達」の理解 意図の表現とシグニファイア(知覚されるアフォーダンス)の強調 工夫しているが伝わっていないもの 事例紹介 ①カスタネットはさみ ②電停ベンチ 意図の読み込み	
	UDの疑問点、意見交換 理解度の確認							
4	「気づき」の理解 潜在ニーズの抽出 潜在ニーズ(利用者ニーズ)発見のための調査、 問題点、要求事項抽出 行動観察の説明 事例紹介					13	1. 統合改善案提出発表 2. 振り返りと次年度UD演習2へ向けての準備 UD視点のデザインプロセス ＜グループ改善案＞ ＜プロセスまとめシートA3＞	
5	行動観察レポート提出発表 個人結果の意見交換＞グループ発表					14		
	＜レポート＞							
6	「想い」の理解 想いの抽出 潜在ニーズ(自己)の抽出＝個人の評価構造(評価グリッド法) 抽象的イメージとしての想いを言葉に変換 評価グリッド法(潜在意識)紹介					15		
7	「多様性」の理解 「すべての人」の概念理解 社会の構造的変化、すべての人が対象、 一人ひとりの集積としてのすべての人 疑似体験 弱視、指先巧緻性					16		
8	疑似体験レポート提出発表					17		
	電停改善デザイン ②1点改善(個人作業)＞グループ案 ＜改善案A3＞ ＜疑似体験シート＞							
9	「自由な発想」の理解 BFとUDの違い、特別な改善・特別扱いをしない、魅力の定義					18		
	電停改善デザイン ③1点改善(個人作業)＞グループ案 ＜改善案A3＞							

シラバス

作成者:池永和代

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 態
修了制作		商品企画デザイン学科/1年	2019/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	146回	15単位(146時間)	必須	池永和代(実務経験有)
授 業 の 概 要				
1年間の集大成として商品として成立するプロダクトを作成し、発表を行う。				
【実務経験】 文具雑貨店勤務、また作品制作の経験を活かし、商品知識や展開、コンセプト立てについて指導する。				
授業終了時の到達目標				
自分でテーマを決めて、コンセプトに沿って商品制作をまとめることができる。				
回	テ ー マ	内 容		
1	授業概要説明 第1課題「修了制作」	テーマ設定のための調査		
2～142	デザイン案検討	コンセプト立案、模型製作、本制作、プレゼンボード作成		
143～ 146	最終プレゼン	完成作品、プレゼンボード		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題	80.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、授業内で指示する。
		出席	20.0%	

シラバス

科目名	商品デザイン1			必修・選択	担当教員	池永 和代 実務経験有 藤本 聖二 実務経験有	
学科・学年	商品企画デザイン			学科	1 学年	授業概要	修了制作の作品制作。 【実務経験_池永】文具雑貨店勤務、また作品制作の経験を活かし、商品知識や展開、コンセプト立てについて指導する。 【実務経験_藤本】家具・プロダクト製品の商品開発、製作業務の経験を活かし、デザイン、製作について指導する。
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間			3 単位			
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材							
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	1年間の集大成の作品を制作する。	
	課題・レポート			50 %			
	出席数・授業態度			20・30 %			
	その他()			%			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1		授業説明 「修了制作」 2年生とペアワーク/調査・プレゼンボード作り ----- 並行して自分の作品の構想も練る			10		「修了制作」 中間チェック
2		「修了制作」 2年生とペアワーク/調査・プレゼンボード作り			11		「修了制作」
3		「修了制作」 2年生とペアワーク/調査・プレゼンボード作り			12		「修了制作」
4		「修了制作」 ペアワークプレゼン			13		「修了制作」 後期最終プレゼン
5		「修了制作」 プレゼン① 調査・プレゼンボード作り					
6		「修了制作」 調査・プレゼンボード作り					
7		「修了制作」 プレゼン②					
8		「修了制作」 適宜試作へ					
9		「修了制作」			【準備学習】 授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておくこと。		

シラバス

科目名		CAD1		必須	担当教員	藤本聖二 実務経験有			
学科・学年		商品企画デザイン		学科	1 学年	授業概要	JWCADの基本操作及び製図の基礎を学ぶ。 デジタルグラフィックソフトの基本的な使い方を学ぶ。		
授業数		3 時間 × 13 週 合計 39 時間		3 単位			【実務経験】プロダクト開発及び設計業務の経験を活かし、プロダクトデザインにおいて必要な製図について指導する。		
授業期間		前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中							
授業形態		講義 ・ 補習 ・ 実習 (50 分/ コマ)							
教科書・教材									
評価基準		出席率		20.0%		到達目標	JWCADの基本操作ができる 製図の基本的なルールを理解し、設計図面を描くことができる 【事前学習】授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておく		
		課題・レポート		50.0%					
		期末試験		30.0%					
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容	
1	1 2 3	概要説明 CADの基本操作 簡単な図面のトレース				10	1 2 3	プレゼンテーションボードのつくり方説明 グラフィックソフトの種類と特徴説明 イラストレーターとCAD図面の配置	
2	1 2 3	三面図の理解と練習、線種と寸法 課題1「箱物家具の三面図」製図 〃				11	1 2 3	フォトショップと画像編集 〃 〃	
3	1 2 3	いろいろな形状の三面図練習・課題2 製図 〃				12	1 2 3	プレゼンテーションボード作製 〃 〃	
4	1 2 3	いろいろな形状の三面図練習・課題3 製図 〃				13	1 2 3	期末テスト 〃 〃	
5	1 2 3	課題4「実測と製図」説明 測定 製図				14			
6	1 2 3	課題5「機械部品図と組立図」説明 製図 〃				15			
7	1 2 3	製図 〃 〃				16			
8	1 2 3	課題6「木製家具の三面図」説明 木取り図、三面図 〃				17			
9	1 2 3	製図 〃 〃				18			

シラバス

科目名		ユニバーサルデザイン論		必修・選択	担当教員	松尾兆郎実務経験有			
学科・学年		商品企画デザイン		学科	1 学年	授業概要 ユニバーサルデザインの概念を正しく理解し、その基礎的知識を習得する。 UDコーディネータ3級 認定校講座の実施。 3級試験を定期試験とする。 【実務経験】UDコーディネータ2級インストラクターの経験を活かし3級検定を指導する。			
授業数		1 時間 × 13 週 合計 13 時間		1 単位					
授業期間		前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中							
授業形態		講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)							
教科書・教材		とことんやさしいユニバーサルデザインの本							
評価基準		定期試験・臨時試験等		60 %		到達目標 ユニバーサルデザインの基礎的事項を正しく理解し説明できる。 3級資格取得。 【準備学習】次回の授業内容を踏まえて、授業内で指示する			
		課題・レポート		%					
		出席数・授業態度		40 %					
		その他 ()		%					
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容	
1	1	授業概要説明 第1章 1、2				10		第3章 36, 37	
2	1	第1章 4～7				11		第3章 38 第1章 3	
3	1	第1章 8～11				12		UDC3級 公式スライド1	
4	1	第1章 12				13		UDC3級 公式スライド2	
5	1	第1章 13、14				14		第4章 (UD演習第1週) まとめ	
6	1	第2章 15				15		試験(UDC3級検定)9月11日 (UD演習第2週)	
7	1	第3章 29、30				16			
8	1	第3章 32				17			
9		第3章 33, 35				18			

シラバス

作成者:神谷 喬子

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
リビングスタイリスト		商品企画デザイン学科/1年	2019/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	13回	1単位(13時間)	必須	神谷 喬子 実務経験有
授 業 の 概 要				
7月の資格試験に向けての対策講義とする。各章のポイントをおさえ、過去問題や予想問題により傾向を知る。リビングスタイリストの仕事について理解し、基本的な商品知識・販売知識を身につける。				
【実務経験】 家具・雑貨小売店で6年の実務経験。販売・経営の経験を活かし、イメージしやすく理解しやすい授業を展開する。				
授業終了時の到達目標				
・2級リビングスタイリスト合格 ・リビングスタイリストのやりがい・楽しさをイメージできる。 ・販売の現場に必要な知識と技術を身につける。 ・心のこもった接客、お客様に満足していただく事について理解する。				
回	テ ー マ	内 容		
1	リビングスタイリストとは	・シラバス、コマシラバス配布 授業概要説明 ・資料、過去問題配布 …… リビングスタイリストの仕事、接客販売の仕事		
2	リビングスタイリストの活躍の場	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 販売知識 流通		
3	情報収集と活用	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 販売知識 流通、情報		
4	マーケティング	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 販売知識 マーケティング		
5	魅力的な店舗・接客	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 販売知識 店舗演出、接客販売		
6	接客販売の流れ	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 販売知識 接客販売		
7	お客様のタイプ別対応方法	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 販売知識 接客販売		
8	ビジネスマナーと住生活産業に関わる法規	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 販売知識 ビジネスマナー、法規		
9	商品知識	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 商品知識 家具		
10	商品知識	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 商品知識 窓装飾、照明		
11	商品知識	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 商品知識 設備、住生活アクセサリ		
12	商品知識	・過去問題、解答と解説 ・資料、過去問題配布 …… 参考資料		
13	まとめ	過去問題、解答と解説 販売知識、商品知識の補足説明		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1級2級リビングスタイリスト資格試験公式テキスト 課題資料・参考資料:プリント配布		定期試験・臨時試験等	90%	リビングスタイリストに必要な知識や技術を身につけます。 【準備学習】 次回の授業内容を踏まえ、テキストを用いて予習する
		出席数・授業態度	10%	

シラバス

科目名	基礎デザイン				(必修)選択	担当教員	池田美和子 実務経験有		
学科・学年	商品企画デザイン学科				学科	1 学年	授業概要 造形演習を中心とした表現活動を通して、幅広い表現を知り、表現と生活との関係を考える。 【実務経験】 造形作家として作品発表やワークショップを行ってきた経験を活かし指導を行う。		
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間				3 単位				
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中								
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)								
教科書・教材									
評価基準	定期試験・臨時試験等				%		到達目標 多様な表現の中から意図に合う表現を選んだり、組み合わせたりして独創的な表現をすることができる。 【事前学習】 自身の表現活動について振り返っておく。		
	課題・レポート				80 %				
	出席数・授業態度				20 %				
	その他 ()				%				
回	時間	授業内容					回	時間	授業内容
1	1 2 3	授業概要説明 自己紹介					10	1 2 3	モデュロール 自分のモデュロールを作る
2	1 2 3	スケッチ① 造形演習①直線の意識					11	1 2 3	モデュロールを用いたデザイン 空間ごとの体感
3	1 2 3	スケッチ② 造形演習①直線の意識【課題制作】 プレゼンテーション・講評					12	1 2 3	モデュロールを用いたデザイン ペアワーク モデュロールを利用したデザイン依頼
4	1 2 3	スケッチ③ 造形演習②曲線の意識					13	1 2 3	まとめ
5	1 2 3	スケッチ④ 造形演習②曲線の意識【課題制作】					14		
6	1 2 3	スケッチ⑤ 造形演習②曲線の意識【課題制作】 プレゼンテーション・講評					15		
7	1 2 3	スケッチ⑥ 造形演習③造形要素の組合せ【課題制作】					16		
8	1 2 3	スケッチ⑦ 造形演習③造形要素の組合せ【課題制作】					17		
9	1 2 3	スケッチ⑧ 造形演習③造形要素の組合せ【課題制作】 プレゼンテーション・講評					18		

シラバス

科目名	モデリング			必修・選択	担当教員	池永 和代 実務経験有	
学科・学年	商品企画デザイン			学科 1 学年	授業概要	様々な素材に触れ、その適切な加工方法を知る。抽象的イメージを立体に起こすことで商品企画をデザインする上で必要な造形力を養う。 【実務経験】立体造形の経験を活かし、作品の造形方法について指導する。	
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間			3 単位			
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材							
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	素材理解とイメージを立体化する造形力の向上	
	課題・レポート			50 %			
	出席数・授業態度			20・30 %			
	その他 ()			%			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1	1	授業概要、評価方法および全予定課題の概要の説明。			10	28	課題3「歯ブラシのキッズデザイン」概要説明・アイデア出し 安全に配慮した子供用歯ブラシのデザインを考える
	2	課題1「モデリング/カービング、相互の視点」概要説明・実測・造形				29	
	3	足し算のモデリングと引き算のカービングで調味料の瓶を模刻し、両方の視点から造形理解を深める。				30	
2	4	課題1「モデリング/カービング、相互の視点」造形			11	31	課題3「歯ブラシのキッズデザイン」アイデア決定・造形
	5					32	
	6					33	
3	7	課題1「モデリング/カービング、相互の視点」造形・プレゼン			12	34	課題3「歯ブラシのキッズデザイン」造形
	8					35	
	9					36	
4	10	課題2「パッケージデザイン」概要説明・アイデア出し			13	37	課題3「歯ブラシのキッズデザイン」造形・プレゼン
	11	既製品の観察から学び、異なるコンセプトを立て、新たな形のパッケージを提案する。				38	
	12					39	
5	13	課題2「パッケージデザイン」アイデア決定・試作造形					
	14						
	15						
6	16	課題2「パッケージデザイン」造形・試作プレゼン					
	17						
	18						
7	19	課題2「パッケージデザイン」造形(試作改善)					
	20						
	21						
8	22	課題2「パッケージデザイン」造形・ボード作成					
	23						
	24						
9	25	課題2「パッケージデザイン」プレゼン			【準備学習】		
	26				授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やweb		
	27				などの関連参考資料を常に準備しておくこと。		

シラバス

科目名	モデリング			必修・選択	担当教員	池永 和代 実務経験有				
学科・学年	商品企画デザイン			学科	1 学年	授業概要 様々な素材に触れ、その適切な加工方法を知る。抽象的イメージを立体に起こすことで商品企画をデザインする上で必要な造形力を養う。 【実務経験】立体造形の経験を活かし、作品の造形方法について指導する。				
授業数	3 時間	×	13 週	合計	39 時間		3 単位			
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中									
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)									
教科書・教材										
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	素材理解とイメージを立体化する造形力の向上				
	課題・レポート			50 %						
	出席数・授業態度			20・30 %						
	その他 ()			%						
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容		
1	1 2 3	課題6「違和感から得る新しいかたち」概要説明・アイデア出し 自身の持つ違和感をピックアップし、その解消を図るかたちをデザ				10	28 29 30	課題7「にぎるかたち、ドアノブのデザインモデル」 デザインチェック・造形レクチャー		
	2	4 5 6	課題6「違和感から得る新しいかたち」アイデア決定				11	31 32 33	課題7「にぎるかたち、ドアノブのデザインモデル」造形	
		3	7 8 9	課題6「違和感から得る新しいかたち」造形				12	34 35 36	課題7「にぎるかたち、ドアノブのデザインモデル」 造形、プレゼン準備
4			10 11 12	課題6「違和感から得る新しいかたち」造形					13	37 38 39
	5		13 14 15	課題6「違和感から得る新しいかたち」造形						
		6	16 17 18	課題6「違和感から得る新しいかたち」造形						
7			19 20 21	課題6「違和感から得る新しいかたち」造形・プレゼン						
	8		22 23 24	課題7「にぎるかたち、ドアノブのデザインモデル」 概要説明・アイデア出し 身近な「にぎる」かたちであるドアノブをデザインし、クレイモデルを作成。元クレイモデラーのゲスト講師によるレクチャー有り。						
		9	25 26 27	課題7「にぎるかたち、ドアノブのデザインモデル」 アイデア決定・製図				【準備学習】 授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておくこと。		

シラバス

科目名		家具デザイン1		必須	担当教員	藤本聖二 実務経験有					
学科・学年		商品企画デザイン		学科	1 学年	授業概要 家具をはじめとした手加工を主とする製品のデザイン、製作方法を学ぶ。 テーマに対する調査からデザイン、製作及びプレゼンテーションまでのプロセスを経験する。 【実務経験】家具の商品開発、製作業務の経験を活かし、家具のデザイン、製作について指導する。					
授業数		3 時間 × 13 週 合計 39 時間		2 単位							
授業期間		前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中									
授業形態		講義 ・ 補習 ・ 実習 (50 分/ コマ)									
教科書・教材											
評価基準		出席率		30.0%		到達目標 工作機械や道具の安全な扱い方を身に着ける。 様々な視点から家具のデザインを考えることができる。 【事前学習】授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておく。					
		課題・レポート		70.0%							
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容			
1	1	概要説明 自己紹介 課題1「公園遊具ワークショップ」説明、調査 観察、アイデア出し、スケッチ						10	1	照明ショールーム見学(予定)	
	2								"		
	3								"		
2	1	課題2「椅子」説明 名作椅子の模型制作 "						11	1	課題4「あかりのデザイン」	
	2								実験、試作		
	3								"		
3	1	課題3「板材からつくるスツール」説明 スケッチ、模型制作 "						12	1	課題4「あかりのデザイン」	
	2								制作		
	3								"		
4	1	模型制作 工房機械実習 "						13	1	プレゼンテーション	
	2								"		
	3								"		
5	1	実寸図面制作、模型制作 " "						14			
	2										
	3										
6	1	プレゼンボード作製 " "						15			
	2										
	3										
7	1	プレゼンボード提出 実物制作 "						16			
	2										
	3										
8	1	実物制作 " "						17			
	2										
	3										
9	1	プレゼンテーション " 課題4「あかりのデザイン」説明						18			
	2										
	3										

シラバス

科目名		家具デザイン1		必須		担当教員		藤本聖二 実務経験有	
学科・学年		商品企画デザイン		学科		1 学年		授業概要 家具をはじめとした手加工を主とする製品のデザイン、製作方法を学ぶ。 人の行為や環境及び素材の特性などをテーマにデザインを行う。 【実務経験】】家具の商品開発、製作業務の経験を活かし、家具のデザイン、製作について指導する。	
授業数		3 時間 × 13 週 合計 39 時間				2 単位			
授業期間		前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中							
授業形態		講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)							
教科書・教材									
評価基準		出席率		30.0%		到達目標		様々な視点から家具のデザインを考えることができる。 いろいろな素材や加工方法についての知識と技術を身に着ける。 【事前学習】授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること、不明な点については、関連参考資料を常に準備しておくこと。	
		課題・レポート		70.0%					
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容	
1	1	課題1「成型合板と曲げ木」説明 加工方法説明、実習 アイデア出し、スケッチ				10	1	模型制作	
	2						"		
	3						"		
2	1	課題1「成型合板と曲げ木」説明 加工方法説明、実習 アイデア出し、スケッチ				11	1	模型制作	
	2						"		
	3						"		
3	1	スケッチ、試作 " "				12	1	プレゼンテーションボード作製	
	2						"		
	3						"		
4	1	型制作 " "				13	1	プレゼンテーション	
	2						"		
	3						"		
5	1	型制作、プレス " "				14			
	2								
	3								
6	1	プレス、仕上げ " "				15			
	2								
	3								
7	1	プレゼンテーションボード作製 " "				16			
	2								
	3								
8	1	プレゼンテーション " 課題2「植物と家具」説明				17			
	2								
	3								
9	1	アイデア出し、スケッチ " "				18			
	2								
	3								

シラバス

科目名	商品デザインゼミ1			必修・選択	担当教員	池永 和代 実務経験有			
学科・学年	商品企画デザイン			学科	1 学年	授業概要 ショップに関する実務や商品の制作、店舗の改善を行う。 また、コンペや商品及びイベントの提案など、各自で課題を計画し実行する。 【実務経験】文具雑貨店勤務、ワークショップ開催、また作品制作の経験を活かし、企画立てやコンペ作品の造形やコンセプト立てについて指導する。			
授業数	3 時間	×	13 週	合計	39 時間		3 単位		
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中								
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)								
教科書・教材									
評価基準	定期試験・臨時試験等					%	到達目標 自主的及び計画的に課題を行えるようになる ショップをよりよくする 入賞を目指してコンペへ挑戦する		
	課題・レポート			40		%			
	出席数・授業態度			40・20		%			
	その他 ()					%			
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容	
1		授業説明 1,2年懇親				10		ショップマネジメント コンペ 企画・制作	
2		ショップマネジメント コンペ 企画・制作				11		ショップマネジメント コンペ 企画・制作	
3		ショップマネジメント コンペ 企画・制作				12		ショップマネジメント コンペ 企画・制作	
4		ショップマネジメント コンペ 企画・制作				13		ショップマネジメント コンペ 企画・制作 前期振り返り	
5		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
6		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
7		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
8		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
9		ショップマネジメント コンペ 企画・制作				【準備学習】 授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておくこと。			

シラバス

科目名	商品デザインゼミ1				必修・選択	担当教員	池永 和代 実務経験有		
学科・学年	商品企画デザイン				学科	1 学年	授業概要 ショップに関する実務や商品の制作、店舗の改善を行う。 また、コンペや商品及びイベントの提案など、各自で課題を計画し実行する。 【実務経験】文具雑貨店勤務、ワークショップ開催、また作品制作の経験を活かし、企画立てやコンペ作品の造形やコンセプト立てについて指導する。		
授業数	3 時間	×	13 週	合計	39 時間	3 単位			
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中								
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)								
教科書・教材									
評価基準	定期試験・臨時試験等				%	到達目標	自主的及び計画的に課題を行えるようになる ショップをよりよくする 入賞を目指してコンペへ挑戦する		
	課題・レポート				40 %				
	出席数・授業態度				40・20 %				
	その他 ()				%				
回	時間	授業内容					回	時間	授業内容
1		後期計画 コンペ・企画・制作					10		ショップマネジメント コンペ 企画・制作
2		ショップマネジメント コンペ 企画・制作					11		ショップマネジメント コンペ 企画・制作
3		ショップマネジメント コンペ 企画・制作					12		ショップマネジメント コンペ 企画・制作
4		ショップマネジメント コンペ 企画・制作					13		ショップマネジメント コンペ 企画・制作
5		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
6		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
7		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
8		ショップマネジメント コンペ 企画・制作							
9		ショップマネジメント コンペ 企画・制作					【準備学習】 授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておくこと。		

シラバス

作成者:中道大介

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
プロダクトデザイン1		商品企画デザイン学科/1年	2019/通年(前期)	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	13回	3	必須	中道大介 (実務経験あり)
授 業 の 概 要				
<p>商品を開発する際に大切な、デザイン能力の育成・強化。商品の狙い、使用状況の検討。独自のアイデアと提案のポイントの整理。自己のデザイン案を検討・深化させたり、提案を効果的に相手に伝える為の様々な表現手法を演習を通じて学ぶ。創る事の楽しさや、自分でも気づけなかった新たな能力を見つける。身体と調和し美しいカタチの発見。</p> <p>【実務経験】dise DESIGN STUDIOでの経験を生かし、デザインの表現方法と本質をアドバイス。学生にとって得意な表現方法を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①立体的な視点でアイデアが出せ。その展開・まとめが出来る。</p> <p>②アイデアスケッチ及び提案用レンダリング制作能力の修得。</p> <p>③種々の表現の特徴を理解し、活用出来る。</p>				
回	テ ー マ	内 容		
1	生きた線を感じる 8～14	縦線・横線・斜線を描く。円を描く。楕円を描く。立方体を描く。(全て線画像)正確であることも大切だが、描いていて心地よいと感じる「生きた線」を体感する。手持ちの様々な画材を使い、特性を掴みながら自身の手に馴染む画材を発見する。		
2	スケッチの役割・2D表現・パース 18～33	講師のデザイン提案方法の紹介。デザイナーはスケッチをどのように活用しているのか？A～Zのアルファベットを2Dで描き、直線と曲線を扱えるようになる。透視図法を実践する。立方体(一点・二点・三点透視図)様々なアングルで描く。円柱(一点・二点・三点透視図)様々なアングルで描く。		
3	シャドー・立体 34～37/40～50	先週書いた立方体および円柱を活用しながら影をつける。立体のアルファベットを描く、尖ったアルファベット、丸っこいアルファベットなどを様々なアングルから。慣れてきたら同じ空間に存在する様々な立体アルファベットを描き影もつける。		
4	カラー表現 51～56 108～114	アルファベットを組み合わせたインテリア(机や椅子など)をデザインしコピックやパステル、色鉛筆などを活用しカラーで表現する。(簡易的な)人物も配置し、インテリアのスケール感を感じさせる。		
5	手を使って生む	「はやいカタチ」をイメージしてスケッチし、スタイロフォームで実際に製作。ペンでスケッチする感覚と手で削って立体スケッチする感覚を近づける。完成後はシャドーがどのように入るか観察し、スケッチとの違いを補正する。		
6	ティッシュケースのデザイン 57～59	形状だけでなく、何か一つ独自のアイデアのあるティッシュケースの考案。スケッチで手を動かしながら考える。ティッシュケースとして現実的なスケールであること。今日のアイデアスケッチ進捗具合を発表。		
7	ティッシュケースのデザイン 57～59	アイデアを1つに絞り、3面図を作成。寸法も記入する。頭の中で3Dを回転させるようになる。次週行うレンダリングの構図を考える		
8	ティッシュケースのデザイン 60～63	3面図を元にパースを活用しレンダリング。ハイライト画法も行う。		
9	異素材を組み合わせたキッチンツール 66～77	「輝きのある素材と輝きのない素材」や「透明な素材と不透明な素材」など異素材を組み合わせたプリミティブなキッチンツールのデザイン。新しい機能は持たせなくても良いが、絶対条件として人体との調和がとれ(様々な意味で)美しいこと。アイデアスケッチ。		
10	異素材を組み合わせたキッチンツール	アイデアを固め、ウレタンフォームで製作。人体との調和が取れるか触れて確かめ、最終のデザインに落とし込み塗装下地処理を行う。		
11	異素材を組み合わせたキッチンツール 66～77	モックアップに塗装。(乾燥待ち時間に)同時進行で3面図を作成し、パースを描く。コピックやパステル、色鉛筆などを活用しながらカラー表現する。		
12	異素材を組み合わせたキッチンツール 66～77 115～124	プレゼンボード製作。モックアップを撮影し、使用シーンを感じさせられる表現を行う。どう美しいのか？の物語をテキストで表現。(デジタルとの融合OK)		
13	まとめ	プレゼン(制限時間内発表)・講評と前期のまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロダクトデザインのためのスケッチワーク		提出課題	50.0%	【予備学習】 モノとヒトがどのように関わっているか観察し、独自の考え方を持って表現すること。 自分らしさのある表現方法を常に探し、磨くこと。
		発表	20.0%	
		出席数・授業態度	20.0%	
		宿題、授業外調査・レポート	10.0%	

シラバス

作成者:中道大介

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
プロダクトデザイン1		商品企画デザイン学科/1年	2019/通年(後期)	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	13回	3	必須	中道大介 (実務経験あり)
授 業 の 概 要				
<p>商品を開発する際に大切な、デザイン能力の育成・強化。商品の狙い、使用状況の検討。独自のアイデアと提案のポイントの整理。自己のデザイン案を検討・深化させたり、提案を効果的に相手に伝える為の様々な表現手法を演習を通じて学ぶ。創る事の楽しさや、自分でも気づけなかった新たな能力を見つける。身体と調和し美しいカタチの発見。</p> <p>【実務経験】dise DESIGN STUDIOでの経験を生かし、デザインの表現方法と本質をアドバイス。学生にとって得意な表現方法を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①立体的な視点でアイデアが出せ。その展開・まとめが出来る。</p> <p>②アイデアスケッチ及び提案用レンダリング制作能力の修得。</p> <p>③種々の表現の特徴を理解し、活用出来る。</p>				
回	テ ー マ	内 容		
1	有機的なフォルムと動きを持つプロダクト 80～85	有機的なフォルムかつ、ヒンジなどによって動きのあるプロダクトのデザイン。テーマは「こんなモノが欲しい」押ししたり、回転させたり、開いたりするモノをどのように動くのか第三者に理解してもらえるよう努める。アイデアスケッチ。必要に応じてスタイロフォームで検証 モック製作		
2	有機的なフォルムと動きを持つプロダクト 80～85	絞り込んだ3案のアイデアを発表し、プレゼンを経て1案に絞り込みレンダリング。		
3	有機的なフォルムと動きを持つプロダクト 80～85	レンダリングをカラー展開＋ハイライト画法での表現。プレゼン。		
4	課題解決するデザイン 126～155	それぞれが生活の中で不便、不快と感じていることを発表。他者(クライアント)の課題に対してプロダクトのデザインで解決を行う。ヒアリングとスケッチを行いながらコンセプトを出す。		
5	課題解決するデザイン 126～155	コンセプトに従い、スケッチワーク。3案程に絞りクライアントに提案。クライアントもデザイナーも納得できるデザインに絞り込みブラッシュアップ。		
6	課題解決するデザイン 126～155	最終的なデザインでレンダリング。初めてそのプロダクトを見る人でも使用用途、使い方が理解できるプレゼンボードを製作。必要に応じてモックアップも製作。		
7	課題解決するデザイン 126～155	最終的なデザインでレンダリング。初めてそのプロダクトを見る人でも使用用途、使い方が理解できるプレゼンボードを製作。必要に応じてモックアップも製作。→プレゼン(制限時間内発表)		
8	自身の手法を用いたデザイン	就職活動にも使えるレベルのプレゼンボード製作。「製品計画」で探している「じぶんのデザイン手法」を用いてデザインを行う。デザインは素材と加工法も加味し、実際に製作するつもりで第三者に図面などで具体的な指示ができるレベルとする。自分を深化させ、デザインするべきプロダクトを導き出し、アイデアに対して共感できる物語もデザインする。新しく立ち上がった商品群の第一弾商品と位置付けてブランディングも行い、着色モックアップも製作し提案する。(ウレタンフォームなど適した素材を活用)		
9	自身の手法を用いたデザイン	課題に対して適宜アドバイス。		
10	自身の手法を用いたデザイン	課題に対して適宜アドバイス。中間プレゼン。		
11	自身の手法を用いたデザイン	課題に対して適宜アドバイス。		
12	自身の手法を用いたデザイン	課題に対して適宜アドバイス。		
13	まとめ	プレゼン(制限時間内発表)・講評と後期のまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロダクトデザインのためのスケッチワーク		提出課題	50.0%	【予備学習】 モノとヒトがどのように関わっているか観察し、独自の考え方をもちて表現すること。 自分らしさのある表現方法を常に探し、磨くこと。
		発表	20.0%	
		出席数・授業態度	20.0%	
		宿題、授業外調査・レポート	10.0%	

シラバス

作成者:島谷将文

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
空間デザイン		商品企画デザイン学科/1年	2019/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	78回	6単位 (78時間)	必須	島谷 将文 (実務経験有)
授 業 の 概 要				
<p>プロダクトと空間の設計・デザインについて、演習課題を通して、技術と知識を習得する。</p> <p>前期、後期課題共、一つの課題に対し、それぞれの分野のプロを招き、島谷と一緒に課題を考え、プレゼンテーションに参加します。(例:本と空間 (本屋亭主) 本を購入する行為を誘発するプロダクト・空間等) 外部との繋がりをもたせる事で、生徒に学校内だけでなく、外部のリアルな状況を把握する事でより実践的な課題が取り組みます。 課題によっては1/1の実寸を作ることで、実際の仕組みや工具の使い方なども理解する。</p> <p>【実務経験】ハンクラデザインでの経験を活かし、(設計)の考え方および作業プロセス及び技術を教える。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>・プロダクト・空間の考えかた アイディアの出し方を理解できる</p> <p>・コンセプトを導き、設計内容やプレゼンテーションに反映させる</p> <p>(発展的目標)</p> <p>・積極的に外部との関わりを行い、固定概念にとらわれられず、設計、デザインを考えられる</p>				
回	テ ー マ	内 容		
1-3	家具模型を作る	1: 課題説明、カッター、 道具の使い方説明 2: 模型制作 3: 講評会		
4-21	本と空間 ・写真と空間	1w: 課題説明、各分野の経験者紹介、アイデア・スケッチ・模型制作 2w: アイデア・スケッチ・模型制作 3w: アイデア・スケッチ・模型制作 4w: アイデア・スケッチ・模型制作 5w: アイデア・スケッチ・模型制作 6w: プレゼンテーション・講評会(課題どちらか)		
22-39	本と空間 ・写真と空間	1w: アイデア・スケッチ・模型制作 2w: アイデア・スケッチ・模型制作 3w: アイデア・スケッチ・模型制作 4w: アイデア・スケッチ・模型制作 5w: アイデア・スケッチ・模型制作 6w: アイデア・スケッチ・模型制作		
40-42	本と空間 ・写真と空間	プレゼンテーション・講評会(課題どちらか)		
43-60	本と空間 ・写真と空間	1w: 課題説明、各分野の経験者紹介、アイデア・スケッチ・模型制作 2w: アイデア・スケッチ・模型制作 3w: アイデア・スケッチ・模型制作 4w: アイデア・スケッチ・模型制作 5w: アイデア・スケッチ・模型制作 6w: プレゼンテーション・講評会(課題どちらか)		
61-78	素材と空間 ・不動産と空間	1w: アイデア・スケッチ・模型制作 2w: アイデア・スケッチ・模型制作 3w: アイデア・スケッチ・模型制作 4w: アイデア・スケッチ・模型制作 5w: アイデア・スケッチ・模型制作 6w: プレゼンテーション・講評会(課題どちらか)		

シラバス

回	テ ー マ	内 容		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
模型制作道具一式		授業態度(出席を含む)	20.0%	空間に付随するモノやコトとの関係性について,デザインを学びます。 【準備学習】 授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること. 専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておくこと.
		課題・レポート	80.0%	

シラバス

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会研究1		商品企画デザイン学科／1年	2019／通年	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	50回	4単位（50時間）	必須	池永 和代
授 業 の 概 要				
学生間およびチューターとの個別およびグループアセスメント また、随時学校行事等に付随する自己学習内容の総合的時間とする				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・学習活動を振り返る習慣が身に付く ・振り返りに寄って弱点や出来たことに自覚的になる 				
回	テ ー マ	内 容		
1～7	オリエンテーション	学校、学生生活、授業、スケジュール、学則等に関するレクチャー、学生生活の心得、その他準備等		
8～19	定期アセスメント	学生手帳等を活用した、週ごとの学習記録の情報共有と面談		
20～39	デザインイベントBRUCKE	デザインイベントで実施する（参加する）各種イベントの企画、運営、支援等		
40～50	研修旅行等 特別活動	自ら課題設定を行い、学習し、振り返って自分の創作に生かすまでを体験的に学習する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
-		出席率 課題・レポート	50.0% 50.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて、授業内で指示する。

シラバス

科目名	社会人基礎講座			必修選択	担当教員	種田真幸 実務経験有	
学科・学年	商品企画デザイン学科			学科	1 学年	授業概要 ・進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける 【実務経験】建材メーカーの東洋テックス㈱での生産管理に関する経験を活かしたアドバイスをを行います。	
授業数	1 時間 × 13 週 合計 13 時間			1 単位			
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材	就職活動実践！ワークブック						
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	・基本的な(志望企業を考えないで)履歴書の作成が出来る 【事前学習】授業でのアドバイスを日常生活や授業に取り入れていくこと。メモを必ず忘れない。	
	課題・レポート			10 %			
	出席数・授業態度			50・40 %			
	その他 () %						
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1		・社会人基礎講座の目的を知る ・前期授業の内容紹介			10		・趣味/特技/好きな学科について考える
2		・授業の取り組み方 ・スケジュール管理・メモの重要性			11		・履歴書の作成 ・趣味/特技/好きな学科について考える ・免許や資格の書き方を知る
3		・将来の自分の姿を考える ・専門学校2年間の過ごし方			12		・履歴書の作成
4		・働くとお金(人生のマネープランを考える)			13		・振り返り ・夏休みの過ごし方(インターンシップについて)
5		・履歴書の意味と書き方の注意点 ・履歴書の作成			14		
6		・履歴書の作成			15		
7		・履歴書の作成 ・自分の強みを考える			16		
8		・履歴書の作成 ・自己PR文(自己紹介文作成)			17		
9		・履歴書の作成 ・自己PR文(自己紹介文作成)			18		

シラバス

科目名	社会人基礎講座			必修選択	担当教員	種田真幸 実務経験有	
学科・学年	商品企画デザイン学科			学科	1 学年	授業概要 ・進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける 【実務経験】建材メーカーの東洋テックス㈱での生産管理に関する経験と、大学・短大・高等学校での就職講演・面接講習の経験を活かした進路に対するアドバイスをを行います。	
授業数	1 時間 × 17 週 合計 17 時間			1 単位			
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材	就職活動実践！ワークブック						
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	・基本的な(志望企業を考えないで)履歴書の作成が出来る 【事前学習】授業でのアドバイスを日常生活や授業に取り入れていくこと。メモを必ず忘れない。	
	課題・レポート			10 %			
	出席数・授業態度			50・40 %			
	その他 ()			%			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1		・後期授業の内容紹介			10		・面接で聞かれることを知っておく ・面接の注意点(してはいけないことの理解)
2		・企業研究と仕事研究の重要性 ・就職活動の流れを知る			11		・進路調査票記入注意点 ・進路調査票記入
3		・求人票の見方を知る			12		・進路面談について ・進路調査票記入
4		学校ポータルサイトの見方を知る			13		・就職CC面談
5		・キャリア支援ルームの解説 ・過去の求人票と情報サイトから興味のある仕事を探す			14		・就職CC面談
6		・過去の求人票と情報サイトから興味のある仕事を探す			15		・就職CC面談
7		・過去の求人票と情報サイトから興味のある仕事を探す			16		・就職CC面談
8		・会社訪問/説明会に行く際のルールとマナーを知る ・お礼状の書き方を知ろう			17		・就職CC面談
9		・面接の種類 ・面接での立ち居振る舞いを知る			18		

シラバス

作成者:中道大介

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
製品計画		商品企画デザイン学科/1年	2019/通年(前期)	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	13回	1単位	必須	中道大介 (実務経験あり)
授 業 の 概 要				
生活の中で何気なく使っている”モノ”。それらが創り出された背景を知ることで、プロダクトのデザインプロセスを学ぶ。 【実務経験】dise DESIGN STUDIOでの経験を生かし、デザインの本質の理解を促進させる。デザインプロセスや素材の扱い方にも触れ、自身デザイン手法の確立に至るまでを教える。				
授業終了時の到達目標				
現代のプロダクトデザイン、またそれにまつわる様々な因子や事柄について理解し、プロダクトデザインの発想法の幅を広げる。さらに、自分のデザイン手法の確立を目指す。				
回	テ ー マ	内 容		
1	身近にある個人的グッドデザイン	プロダクト、それ以外の領域に関わらず個人的に「Goodだな」と思うデザインを5つほど思い浮かべ、Goodと思うポイントを箇条書きにする事で、自分がデザインの中にあるどの部分に注目しているか自己分析する。		
2	デザインとは？アートとは？ designare(de:sign)/ニーズ・シーズ・ウォンツ P8	講師の経歴紹介と前回の課題発表。アートはいつから始まったか？アートとデザインは誰の為なのか？デザインの語源designare(de:sign)の紹介から、デザインとは社会の課題を解決するための手法である事を理解する。(意匠とデザイン)		
3	プロダクトデザインの領域 P8～13	プロダクトと空間・情報のデザインを比較し、デザインの役割、寿命、スケールの違いを理解する。プロダクトデザインの意義やプロダクトデザイナーは何をデザインしているのか理解し、近年見られるデザインの領域拡大についても触れる。		
4	プロダクトデザインの身体と身心への喜び 用と美/機能美/エモーショナルデザイン/ユニバーサルデザイン/エコデザイン/キッズデザイン P130/34/24/26/32	機能性と審美性は人とのように関わるのか？その関係性を調整するところにプロダクトデザインの目的は存在している。身体に対しての喜びは「使いやすい」。身心に対しての喜びは「使いたくなる」。その2つは相反するのか？共生するのか？議論をしながらテーマとして持ち帰る。		
5	カタチに込められたメッセージ～アフォーダンス 深澤直人/ムラタチアキ P20/36/50/96	カタチには意味がある。身心に訴えるものもあれば、身体に訴えるものもある。時にその両方に喜びを与える場合も存在する。プロダクトのメッセージの読み解きグセをつける。またアフォーダンスとはどのような考え方か理解する。		
6	インハウスデザイナーとフリーランスデザイナー P48	プロダクトデザイナーの働き方には大きく分けて2つある。インハウスデザイナーとフリーランスデザイナーが存在し、それぞれどのような職能を必要とするか紹介。自身がどのようなデザイナーになりたいか考える機会とする。将来プロダクトデザイナーになるならば、何をどのようににデザインしたいかヒアリング。		
7	プロダクトデザインの歴史 P14/16/18	プロダクトデザインの歴史を紐解き、歴史的デザイナーの名前、作品、考え方など理解し、社会に出た時にアウトラインを解説できるようになる。		
8	プロダクトデザインの近年～領域拡大 地域のデザイン/ソーシャルデザイン/デザイン思考/デザインあ /GoodDesign賞 P30	現代のプロダクトデザイナーの作品の紹介と解説からそのデザインの意図を考え、考察癖をつける。デザインの領域拡大も最近は多く行われていて、その背景や意義などを考える。		
9	デザインから生産のフロー P52～63	デザインは誰から誰へバトンタッチされ製品として世に出ているのかそのフローを理解する。いくつかあるフェーズの中でデザイナーは多部署とどのように関わるか？		
10	デザインの手法を発見する P78～91	「じぶんのやり方」(手法)を探し続けましょう。自分にとって帰ってくる場所となるフィロソフィーを発見しましょう。手法とコンセプトの違いの解説から、コンセプトの大切さを学ぶ。コンセプト作成のための手法の聞きなれない言葉を理解する。		
11	コンセプト・アイデア P86/140	アイデアからコンセプトに成長させるためにストーリーを想像しましょう。共感できる物語とは？		
12	期末レポート(私のデザイン手法)	現在の等身大の自分と向き合い、どんな手法でデザインを生み出したいか？自分は何者か？どうなりたいか？常に問い続ける癖をつける。		
13	まとめ	前期のまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PRODUCTDESIGNの基礎		出席率	30.0%	【予備学習】 自分とは何者かを常に問い続け、独自の手法、デザイン論を身につけること。 独自の手法は社会とどのように関わらせることができるか、常に可能性を探し続けること。
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	20.0%	
		期末試験	30.0%	

シラバス

作成者:中道大介

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 態
製品計画		商品企画デザイン学科/1年	2019/通年(後期)	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	13回	1単位	必須	中道大介 (実務経験あり)
授 業 の 概 要				
生活の中で何気なく使っている”モノ”。それらが創り出された背景を知ること、プロダクトのデザインプロセスを学ぶ。 【実務経験】dise DESIGN STUDIOでの経験を生かし、デザインの本質の理解を促進させる。デザインプロセスや素材の扱い方にも触れ、自身デザイン手法の確立に至るまでを教える。				
授業終了時の到達目標				
現代のプロダクトデザイン、またそれに関わる様々な因子や事柄について理解し、プロダクトデザインの発想法の幅を広げる。さらに、自分のデザイン手法の確立を目指す。				
回	テ ー マ	内 容		
1	プロダクトデザイナーの仕事 前期の振り返り	一般的に思われているカタチをつくるだけでデザインとは別に、本質的なデザインが存在する。意匠の着せ替えでなく、何が新しいのか？何が世の中に革新を起こすのか？に留意する。そのための手法は「自分らしさと社会との関係性」を学ぶ。		
2	材料とデザイン 有機材料と無機材料 P150/152	それぞれの素材が持つ風合い、利便性を知り、さらにその加工法を知ること、これまで見過ごしてきたプロダクトにさらに興味を持つ。		
3	材料とデザイン プラスチック P154	それぞれの素材が持つ風合い、利便性を知り、さらにその加工法を知ること、これまで見過ごしてきたプロダクトにさらに興味を持つ。		
4	材料とデザイン プラスチック P156	それぞれの素材が持つ風合い、利便性を知り、さらにその加工法を知ること、これまで見過ごしてきたプロダクトにさらに興味を持つ。		
5	材料とデザイン 金属 P158/160	それぞれの素材が持つ風合い、利便性を知り、さらにその加工法を知ること、これまで見過ごしてきたプロダクトにさらに興味を持つ。		
6	プロダクトに関わるカラー・グラフィック P104/106/112	カラーは人に最初に入ってくる情報。カラーとは現象であることの理解と、プロダクトに施すグラフィックデザイン(ロゴやUI)、パッケージデザインなども理解する。		
7	CMF P162/164	表面処理で印象や場合によっては機能も変わる。どのような表面処理がどのような素材に可能か学ぶ。		
8	ブランディング P42	製品や会社全体の性格を世の中に発信する際に、ブランディングという手法があることを知る。企業のブランディングやCIやVIを考察することで企画へつなげる。		
9	知的財産とコンプライアンス P44/46	デザインのまわりには様々な知財権が存在する、どのような知財権がどのようなデザインを守るのか理解する。ものづくりにおける法令遵守についても理解する。		
10	デザイン評価とマーケティング P8章/9章	インハウス(特に大手)ではどのようにデザインを検証し次のフェーズに進めているか知る。マーケティングではどのような情報が得られ、デザインにどのように影響するか？		
11	審美性・機能性・生産性・社会性	総括としてデザインは社会の課題を解決するところに意義がある。大量生産を行うがために様々な条件とバランスを取らないとにならないが、どのような条件とどのようにバランスを取るのか？		
12	期末レポート(社会に提案するアイデア)	社会の課題に注目し、どのようなプロダクトで解決の方向性を見いだすのか、自分のデザイン手法で実際に考える。		
13	まとめ	1年のまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PRODUCTDESIGNの基礎		出席率	30.0%	【予備学習】 自分とは何者かを常に問い続け、独自の手法、デザイン論を身につけること。 独自の手法は社会とどのように関わらせることができるか、常に可能性を探し続けること。
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	20.0%	
		期末試験	30.0%	

シラバス

作成者:西尾 通哲

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
CAD2		商品企画デザイン学科／1年	2019／後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位(39時間)	必須	西尾通哲(実務経験有)
授 業 の 概 要				
汎用CAD Vectorworks を利用した、2次元製図および3次元製図の操作、活用方法を習得する。 主に家具図面、日用品の三面図の読み取り, 3次元データの作成方法 およびプレゼンテーション資料作成の基礎を習得する。 【実務経験】240design・西尾通哲建築研究室での経験を活かし, 図面およびデータの作成技術を教える。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・Vectorworksの基本的な操作が出来る(2次元、3次元) ・Vectorworksを使用して、デザインボードを作成できる ・関連するソフトウェア(フォトショップ、イラストレーター等)との連携ができる ・他のCADソフトとデータの受け渡しができる 				
回	テ ー マ	内 容		
1～3	授業概要説明とVectorworks解説	1W 授業説明、CADの説明、操作体験、設定等		
4～15	課題① ウルムスツール	2W ウルムスツール概説 3面図入力① 3W 3面図入力② 4W 3次元データ入力 5W ボード制作技術		
16～30	課題② アアルト スツール60	6W アアルトスツール解説 3面図入力① 7W 3面図入力② 8W 3次元データ入力① 9W 3次元データ入力② 10W ボード制作技術		
31～39	課題③ 選択課題 ・家具デザイン > 棚 ・雑貨アクセサリ > テーブルウェア ・プロダクトデザイン > 乗り物	11W 自主課題 12W 自主課題 続き 13W まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
USBメモリー 筆記用具 ノート		課題・レポート	80.0%	授業態度は出席率を含む 【準備学習】 授業で覚えたことの復習を各自時間を見つけて繰り返し作業し確実に理解すること
		授業態度	20.0%	