

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎		商品企画デザイン学科 /1年	2023/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	45回	90時間	必須	種田真幸 岡田琢磨 池田美和子 吉川円香 池永和代
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する(HR的内容) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る 				
実務経験有	実務経験内容			
有	人材総合サービスで8年、人材育成・学生就職情報サイト運営 時間外に必要な学修			
・良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること(日々の振り返りと反省と反復)				
回	テーマ	内容		
1	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について +各チューターによるHR(各回) ↓		
2		社会人基礎講座で学ぶことの解説		
3		話の聴き方		
4		偶然がつくる人生		
5		モノの見方①		
6		モノの見方②		
7	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
8		就職活動の世界を知る②		
9	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方①		
10		文章の書き方と構成の仕方②		
11		記憶からたどる		
12		自分を知る工夫①		
13		自分を知る工夫②		
14		自分を知る工夫③		
15		履歴書の書き方と伝え方		
16		履歴書を作成する①		
17		履歴書を作成する②		
18		履歴書を作成する③		
19	情報の集め方を学ぶ	情報収集編		
20		興味のある仕事について調べる		
21		考え方(その1)①		
22		考え方(その1)②		
23	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用		
24		他の学生との違いをアピールする方法		
25		企業の話しを聞こう		
26		面接のポイントを理解する		
27		動画教材:ディスカッションの基本と応用①		
28		動画教材:ディスカッションの基本と応用②		
29		動画教材:ディスカッションの基本と応用③		
30	学んだことの活用方法	まとめ		
31~5 0		学校行事を実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト：熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%	質問がある場合はメールにて受け付けます

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	2023/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	24回	48	必須	中道大介
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び、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。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		6年のインハウス、10年以上フリーランスとしてプロダクトデザインの実務経験		
時間外に必要な学修				
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。				
回	テーマ	内容		
1	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。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)		
2	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。		
3	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ど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？議論しながらテーマとして持ち帰る。		
4	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か理解する。		
5	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、何をどのようにデザインしたいかヒアリング。		
6	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。		
7	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では多く行われていて、その背景や意義などを考える。		
8	デザインから生産のフロー P52～63	デザインは誰から誰へボタ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？		
9	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取れない言葉を理解する。		
10	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？		
11	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。		
12	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？		
13	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？		
14	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。(レポート提出)		
15	前期のまとめ	レポート発表・講評・前期のまとめ		
16	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で、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。		
17	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で、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。		
18	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で、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。		
19	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で、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。		
20	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。		
21	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。		
22	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。		
23	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。(レポート提出)		
24	まとめ	レポート発表・講評・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		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
家具デザイン1		商品企画デザイン学科/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96時間	必須	藤本 聖二
授業の概要				
<p>人が生活する上で、欠かせない道具のひとつである家具のデザインを演習を通じて学習する。家具は、機能と構造が密接に結びついているプロダクトであるが、それでいてたくさんのデザインのものがある。それは機能とは別の価値や、使う人、シーンに対してより使用価値の高さを追求した結果でもある。この授業では、様々な家具がどのように使われるか、どのような価値を持たせることができるかを考え、実際に形にしていながら、家具デザインのプロセスを学んでいく。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ●基本目標:C以上 <ul style="list-style-type: none"> ・家具の種類と材料について理解できる ・様々な工具の扱い方を身に付ける ・家具模型の作り方を理解できる ●標準目標:B以上 <ul style="list-style-type: none"> ・使用シーンやターゲットからコンセプトを考え、家具の形として表すことができる ・模型を丁寧に制作することができる ・相手にわかりやすいプレゼンボードを制作できる ●発展目標:A <ul style="list-style-type: none"> ・家具としての新しい価値を提供するようなデザインができる ・つくりたいものを材料・制作方法を自分で工夫しながら形にすることができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	個人事務所を運営し、様々な企業の商品開発・デザインに携わる			
時間外に必要な学修				
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 普段から身の回りにある家具を観察したり、インテリアショップにある商品を見に行ったりすること				
回	テーマ	内容		
1	椅子のデザイン	いろいろな椅子の紹介/ワークショップ		
2	課題1:椅子の模型制作	名作椅子の模型制作		
3	課題2:ストリートファニチャー	椅子と座るかたちのレポート/アイデア出し・スケッチ		
4	課題3:問題解決と家具	ブレインストーミング/解決する問題の選定・調査		
5		試作・検証		
6		試作・検証		
7		プレゼンテーション		
8	課題4:板材でつくる家具	材料の紹介・製作方法の説明/使用シーンとコンセプトを考える		
9		アイデアスケッチ・模型制作		
10		模型制作・プレゼンボード制作		
11		プレゼンテーション		
12		グループミーティング/ブラッシュアップ		
13		実物制作(グループ制作)		
14		実物制作(グループ制作)		
15		実物制作(グループ制作)		
16	課題5:あかりのデザイン	ワークショップ		
17	課題6:ペットと人の家具	アイデアスケッチ・模型制作		
18		模型制作		
19		プレゼンボード制作		
20		プレゼンテーション		
21	課題7:ブラッシュアップ	課題選定・検討		
22		スケッチ・試作		
23		試作・実物制作		
24		プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
工具一式		プロセス評価 成果物評価	50% 50%	質問はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
空間表現基礎2		商品企画デザイン学科/	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	實藤優子
授業の概要				
抽象表現を中心とした造形表現を通し空間や立体物に対する感性を養う。身の回りのデザインされたものを観察・自らデザインを考えるとときに造形的な視点を持つことができるよう学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C以上) ・与えられたテーマや条件に対して作品を制作し、表現することができる。 (標準目標:B以上) ・与えられたテーマや条件に対しての自分の考えをまとめ作品に落とし込むことができる。 ・作品に合う空間、空間に合う作品を意識することができる。 ・作品をプレゼンテーションすることができる。 (発展的目標:A) ・与えられたテーマや条件から、自ら主題を設定し、空間も意識した制作することができる。 ・多様な表現方法の中から意図に合う表現を選択、組み合わせることで独自の表現ができる。 ・伝える工夫がされたプレゼンテーションをすることができる。				
実務経験有	実務経験内容			
有	設計事務所にてインテリアデザイナーとしての経験。			
時間外に必要な学修				
建築やデザインやアートなどを数多く鑑賞すること。 「かっこいいかたち」「かたちの意味」「雰囲気作り方」「意図に合わせた造形」などに注目してほしい。				
回	テーマ	内容		
1	授業説明 課題①説明	授業の進め方、課題の提出方法、コマシラバスの確認方法等 課題①「立ち上がるかたち」		
2	課題①制作	課題①制作について個別の質疑応答		
3	講評会① 課題②説明	作品について教員、学生からコメント。 課題②「積層するかたち」		
4	課題②制作	課題②制作について個別の質疑応答		
5	講評会② 課題③説明	作品について教員、学生からコメント。 課題③「3*6壁のためのかたち」		
6	課題③制作	課題③制作について個別の質疑応答		
7	講評会③ 課題④説明	作品について教員、学生からコメント。 課題④「1畳のためのかたち」		
8	課題④制作	課題④制作について個別の質疑応答		
9	講評会④ 中間自己評価・相互評価 課題⑤説明	作品について教員、学生からコメント。 ここまでの制作について振り返り。 課題⑤「巨匠に捧げるかたち」		
10・ 11	課題⑤制作	課題⑤制作について個別の質疑応答		
12	講評会⑤ 最終課題説明	作品について教員、学生からコメント。 最終「自由制作」		
13・ 14	最終課題制作	最終課題制作について個別の質疑応答		
15	最終課題講評会 総評・自己評価・相互評価	作品について教員、学生からコメント。 総評 まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント、参考資料などを適宜配布		課題①～⑤ 最終課題	各16% 20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
空間表現基礎1		商品企画デザイン学科/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	48	96時間	必須	盆子原 隆志
授業の概要				
自己のデザイン案を検討、進化させたり提案を効果的に相手に伝える為の表現手法を演習を通じて学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・正確なパースで描ける、また自由な視点から描くことができる ・用途、機能、構造などのアイデアが正しく視覚化できているか ・デザイン作業において、スケッチの習慣が身についているか 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	会社員時代に樹脂製品のデザイン業務、また自動車などの衣装面3Dデータ作成に従事2023から年個人事業をスタートし、木工製品を中心に企業の商品開発・デザインに携わる			
時間外に必要な学修				
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 遅刻・欠席による遅れは次週までに各自で取り戻しておくこと				
回	テーマ	内 容		
1	挨拶	自己紹介、自己紹介シート、達成目標、期待点		
	思考の表現	プロダクトデザインとスケッチについて 思考を助ける手考		
2	感覚の訓練	直線 円 楕円 立体体を描く(演習)		
3	透視図法の理解	形の恒常視 透視図法と立方体 2点、3点透視図法(演習)		
4		立方体の集合体(演習)※課題		
5		楕円と円柱(演習)		
6~8	影の描き方	影を描く(演習)※楕円と円柱に影つけ 影を描く(演習)※立方体集合体に影つけ マーカーを使用した影つけ(演習)		
9	描くプロセス	伝える為のアイデアスケッチ 立方体で構成された椅子(演習)		
10		相貫する形態のものをスケッチ(演習)		
11~13	考える為のアイデアスケッチ	例題に沿ったスケッチ(課題)※シンプルな形 アイデア→三面図(演習) レイアウトの構想(演習)		
14~16		トレース、色付け、ネーミング、ポイントの書き込み 例題に沿ったスケッチ(課題)※複合的な形 アイデア→三面図(演習) レイアウトの構想(演習)		
17、18	テーマに沿ったデザインスケッチ	※テーマ、モチーフに沿ったスケッチ		
19	シーンを描く	手を描く 使用感を表すスケッチ表現(テーマ、演習)		
20~22		1、人物を描く 2、人物を描く(あたりをつけた描き方) 人物とプロダクトを描く		
23~48	終了課題	アイデアスケッチ 模型製作 実物製作 プレゼンボード製作 プレゼンテーション		
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		プロセス評価 成果物評価	50% 50%	質問はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商品デザイン1		商品企画デザイン学科/1	2023/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	11回	44時間	必須	藤本聖二 和三田真奈
授業の概要				
1年間の集大成の作品を制作する。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・自らテーマを設定できる ・アイデアを形にすることができる				
(標準目標:B評価以上) ・アイデアを形にして改善することができる ・各プレゼンテーションに向け毎週制作を進めることができる				
(発展的目標:A評価) ・現代社会で必要とテーマ選びができる ・アイデアを形にした上で多角的に改善することができる ・第三者に作品の魅力を伝えるために効果的なプレゼン資料が作成できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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。(藤本)		
有		アクセサリーや雑貨などを制作・販売。(和三田)		
時間外に必要な学修				
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。 また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常にチェックしておくこと。				
回	テーマ	内容		
1	概要説明	スケジュール説明 2年生のテーマ発表を見学、次週の発表に向けテーマをまとめる		
2	プレゼンテーション①テーマ発表	自分が取り扱いたいテーマについて発表		
3	調査・ボード制作	調査プレゼンに向けたリサーチ		
4	調査・ボード制作	調査プレゼンに向けたリサーチ		
5	プレゼンテーション②調査結果発表	調査のまとめを発表		
6	制作	制作		
7	制作	制作		
8	中間チェック	進捗確認		
9	制作	制作		
10	制作	制作		
11	プレゼンテーション③後期最終発表	後期の進捗をプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
道具一式		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商品デザインゼミ1		商品企画デザイン学科/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	和三田真奈
授業の概要				
グループに分かれアイスブレイクやレクリエーションを企画し実行する。 人と関わる上で必要な積極性・協調性を養う。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・学年問わずコミュニケーションを取り、積極的にグループに参加することができる。 ・協調性を身に付け企画をスムーズに実行することができる。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アクセサリーや雑貨などを制作、販売。		
時間外に必要な学修				
普段から多くの人と積極的にコミュニケーションを取ること。 人それぞれの「個性」に注目し、言葉には表われない相手の思いを汲み取れるように意識してみたい。				
回	テーマ	内 容		
1~2	授業概要説明・他己紹介	各グループに分かれて他己紹介		
3-26	アイスブレイク・レクリエーション企画	各グループでアイスブレイク・レクリエーションを企画し実行する グループは3回ごとに変更		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		授業態度・到達目標達成度 課題提出物	80% 20%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
空間デザイン		建築/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必修	岩竹俊範
授業の概要				
<p>空間+〇〇という組み合わせで、毎課題ごとに、実際活躍している特別講師を招き、新しい価値を見出す空間を想像する。</p> <p>アイデアをだけでなく実現性がある提案が出来るように、リサーチ・周辺環境を行う。</p> <p>考えたものを誰にどのように伝えるかでプレゼン手法が変わってくる事を理解し、プレゼンを行い、実践に利用出来るスキルを学ぶ。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 空間設計の基本プロセスが理解できる 手描きでエスキスやスケッチができる 考えを設計に反映させることができる 模型の作る精度をあげる事ができる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 条件を整理し標準的な空間が設計できる 毎週(区切り)ごとに定期的にチェックを受けて修正することができる 第三者に伝えるうえで必要十分なプレゼン資料(模型・ボード)を制作できる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> コンセプト・提案性を持つ空間設計・デザインを考えられる 他の学生に対し指標となる制作プロセスを授業中のデザインレビュー等で公開することができる 第三者を魅了するプレゼン資料(模型・ボード)を制作できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ure主催。設計、監理業務に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
<p>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。</p> <p>また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常にチェックしておくこと。</p>				
回	テーマ	内容		
1	手を動かして考える	手を動かしながら考えることを体感する		
2	考えること考える①	デザインする際の考え方を学ぶ		
3	考えることを考える②	デザインのアウトプットをグループワークで行う。		
4	プレゼンの基本	プレゼンの基本を学ぶ		
5	模型の作り方	模型を作成		
6	第1課題	課題発表 課題のインプット		
7		リサーチ・分析・与条件の整理		
8		フレームワークをしてアイデアをまとめる。エスキス		
9		プレゼン方法を考える。		
10		模型・スケッチ・パースの作成		
11		プレゼンをまとめる。		
12		プレゼンテーション		
13	第2課題	ゲスト講師紹介 課題発表 課題のインプット		
14		リサーチ・分析・与条件の整理		
15		フレームワークをしてアイデアをまとめる。エスキス		
16	前期最終	プレゼン方法を考える。		
17		模型・スケッチ・パースの作成		
18		プレゼンをまとめる。		
19		講師とプレゼンテーション		
20	第3題	ゲスト講師紹介 課題発表 課題のインプット		
21		リサーチ・分析・与条件の整理		
22		フレームワークをしてアイデアをまとめる。エスキス		
23		プレゼン方法を考える。		
24		模型・スケッチ・パースの作成		
25		プレゼンをまとめる。		
26	2023年最終授業	ゲスト講師とプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	授業中に質問、確認の時間をとるように進行します。 質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

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	2023/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96	必須	中道大介
授業の概要				
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、自分でも気づか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と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。				
授業終了時の到達目標				
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。 ②アイデアスケッチ及び提案用モックアップ制作能力の修得。 ③種々の表現の特徴を理解し、活用出来る。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		6年のインハウス、10年以上フリーランスとしてプロダクトデザインの実務経験		
時間外に必要な学修				
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。				
回	テーマ	内容		
1	手を使って生む#1/2	「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。		
2	手を使って生む#2/2	「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。授業内に提出と講評。		
3	美しい輪挿しのデザイン#1/3	形状の美しさにこだわった輪挿しのデザイン。硬質ウレタンで製作しバテ塗り、塗装も施す。美しいプロポーションの習得とモックアップづくりの技術を習得する。硬質ウレタン削りとバテ開始。		
4	美しい輪挿しのデザイン#2/3	形状の美しさにこだわった輪挿しのデザイン。硬質ウレタンで製作しバテ塗り、塗装も施す。美しいプロポーションの習得とモックアップづくりの技術を習得する。硬質ウレタン削りとバテ仕上げとサフェーサー塗り。		
5	美しい輪挿しのデザイン#3/3	形状の美しさにこだわった輪挿しのデザイン。硬質ウレタンで製作しバテ塗り、塗装も施す。美しいプロポーションの習得とモックアップづくりの技術を習得する。塗装。授業内に提出と講評。		
6	ティッシュケースのデザイン#1/3 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#2/3 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を回転させられるようになる。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#3/3 60～63	3面図を元にベースを活用しレンダリング。		
9	ティッシュケースのデザインプレゼン	ティッシュケースのデザインプレゼン・講評・はやいカタチのスケッチ口		
10	ハンドツールデザイン#1/4 66～77	アミティブなハンドツールのデザイン。絶対条件として人体との調和がとれ美しいこと。加えて機能的or心情的アプローチを持たせること。アイデアスケッチ。		
11	ハンドツールデザイン#2/4 66～77	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。		
12	ハンドツールデザイン#3/4 66～77 115～124	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、ベースを描く。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。		
13	ハンドツールデザイン#4/4 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)		
14	ハンドツールデザインプレゼン	ハンドツールデザインプレゼン		
15	前期のまとめ	ハンドツールデザイン講評と前期のまとめ		
16	課題解決するデザイン#1/2 126～155	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。		
17	課題解決するデザイン#2/2 126～155	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。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		
18	課題解決するデザインプレゼン	課題解決するデザインプレゼン・講評		
19	自身の手法を用いたデザイン#1/4	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を行い、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)		
20	自身の手法を用いたデザイン#2/4	課題に対して適宜アドバイス。		
21	自身の手法を用いたデザイン#3/4	課題に対して適宜アドバイス。		
22	自身の手法を用いたデザイン#4/4	課題に対して適宜アドバイス。		
23	自身の手法を用いたデザインプレゼン	自身の手法を用いたデザインプレゼン		
24	まとめ	自身の手法を用いたデザイン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		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CAD		商品企画デザイン学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	藤本 聖二
授業の概要				
JW-CADの基本操作及び設計製図の基礎を学ぶ。また、演習を通じて2次元の図面から3次元の物体形状を把握する力を養う。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ●基本目標:C以上 ・CADの基本操作を身に付ける ・簡単な家具の三面図が描けるようになる ●標準目標:B以上 ・製図記号、製図ルールを覚える ・製作に必要な設計図面を描けるようになる ●発展目標:A ・効率的な操作を意識し、素早くミスのない図面が描ける ・図面の用途に応じた、読む側が把握しやすい図面が描ける 				
実務経験の有無		実務経験内容		
有		個人事務所を運営し、様々な企業の商品開発・デザインに携わる		
時間外に必要な学修				
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 遅刻・欠席による遅れは次週までに各自で取り戻しておくこと				
回	テーマ	内容		
1	CADと製図について	CADと製図について/立体形状の把握と三面図練習		
2	練習1「CADの基本操作と図形描画練習」	CADによる図形描画/CADで簡単な三面図を描く		
3	練習2「箱物家具の三面図」	様々な形状の三面図を描く		
4	練習3「いろいろな形状の小物家具の三面図」	家具の三面図のトレース1		
5		家具の三面図のトレース2		
6		家具の三面図のトレース3		
7	課題1「幾何学模様」	CADでオリジナルの連続模様をつくる		
8	課題2「測定と製図」/中間テスト	実技テスト/物品の測定		
9		物品を測定して三面図を描く		
10	課題3「マグカップの三面図」	曲線のある日用品の図面のトレース		
11		曲線のある日用品の図面のトレース		
12	課題4「部品と組立図」	部品図のある家具の製作図面		
13		部品図のある家具の製作図面		
14	期末テスト	実技テスト/部品図のある家具の製作図面		
15	まとめ	まとめ/プレゼン資料作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Jw_cadでラクラク木工製図		プロセス評価 成果物評価	50% 50%	質問はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザイン1		商品企画デザイン学科/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	24回	48時間	必須	矢吹菜美
授業の概要				
「グラフィックデザイン」の授業（通年）において、文字・書体・レイアウトに関する基本的内容をはじめ、グラフィックデザインにおけるレイアウトの重要性と美意識について学ぶ。レイアウトへの理解と知識、デザインとしての美学と感性を深め、そして、PCの技術も踏まえて、レイアウトの技術と感性を、この実習を通して身につける。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) <ul style="list-style-type: none"> 出席率が高いこと。 課題を理解しようと努め、取り組むことができる。 デザインの目的を理解しようと努め、取り組むことができる。 				
(標準目標:B評価以上)※出席率が高いこと前提 <ul style="list-style-type: none"> レイアウトを理解し、文字選び、バランス等、試行錯誤しながら目的を達成しようとする。 技術を身につけようと真剣に取り組むことができる。 目的を理解し、実行し、試行錯誤できる。 				
(発展的目標:A評価)※出席率が高いこと前提 <ul style="list-style-type: none"> 目的を理解し、デザイン表現することができる。 レイアウトをデザインとして捉え、そこに独自の美的感覚のもと表現できる。 独自の発想の膨らませデザイン制作できる。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	レイアウトの役割を理解し、PCの技術も踏まえて、実践し、制作に活かす。			
時間外に必要な学修				
普段の生活に息づくデザインに気づいていくこと。またその中で、心惹かれるものを探し、それを見つけた時に、どう感じたか？そして、どうして心惹かれたか？そしてまた、普段目にする物や人、出来事を「好きだ」「嬉しい」「面白い」「綺麗だな」と言った観点でフォーカスして意識的に観察する。またそれを忘れないように書き留めておく。あなたの感じたその「好きだ」「嬉しい」「面白い」「綺麗だな」は、自身の表現とは無関係のようで実は密接に繋がっており、それが、独自の表現として、より豊かに現れてくる。				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介/グラフィックデザインという仕事	講師の自己紹介、グラフィックデザインとはどう言ったもので、どう言った仕事なのか		
2～6	<課題1>レイアウト基礎「点・線・面の研究」	点の研究・線の研究・面の研究・研究の編集		
		・真っ新たな紙面に点を落とす		
		・真っ新たな紙面に線を引く		
		・真っ新たな紙面に面を敷く		
		・行った研究を編集する		
7～15	<課題2>レイアウト基礎「読めるを配置する」	素材となる文字を文字として扱わず自由にコラージュする		
		・読める文字を文字として扱わず自由に配置する		
		・選んだ1作品をPCで再現する。原寸を体現する		
		(※PC操作は最初にレクチャーをする・内3回)		
16～18	<課題3>レイアウト基礎「文字に感情をのせる」	文字に想いをのせることを体現し、それを理解し、伝えることを学ぶ		
		・素材を渡し、内容を感じ取り自由に配置する		
		・実際に出力してみる		
19～24	<課題4>レイアウト応用「名刺をデザインする」	二人一組になり、お互いの名刺をデザインする		
		・ディスカッション。クライアントをリサーチ。		
		・アイデアスケッチ。相手のことを想ってデザインする。		
		・実制作、紙選び、印刷へ進行。		
	※進み具合で変更になる可能性あります			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・レイアウト、基本の「き」		実習が主なので出席も大事になります。目的を理解し、取り組む姿勢を評価します。	100%	質問等、メールでも受け付けます。

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	2023/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	69回	138時間	必須	吉川円香 池永和代
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。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 自らテーマを設定できる アイデアを形にすることができる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> アイデアを形にして改善することができる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> 現代社会で必要とテーマ選びができる アイデアを形にした上で多角的に改善することができる 第三者に作品の魅力を伝えるために効果的なプレゼン資料が作成できる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		吉川:アクセサリーブランドの運営、制作、販売等の経験 池永:文具雑貨店勤務、作品制作の経験		
時間外に必要な学修				
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。 また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常にチェックしておくこと。				
回	テーマ	内容		
1	概要説明	プレゼンまでのスケジュールを説明		
2-66	制作	各自制作		
67-69	プレゼン	実物もしくはモックアップ、ボードを用いてプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
道具一式		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
業界研究		商品企画デザイン学科/2年	2023/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	池田美和子 吉川田香 池永和代
授業の概要				
所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ, 課題研究, 研修, 聴講などを通して, 必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ. さらに, キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し, フィードバックを得ながら視野を広げ, 業界人, 社会人として必要な汎用的能力と教養を養う.				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・自らのテーマに沿って課題を立て, 継続的なリサーチと報告ができる				
(標準目標:B評価以上) ・自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し, 対話を深めることができる				
(発展的目標:A評価) ・学科や専門分野を横断し, 多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる ・自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		池田:エクステリアの設計、デザイン 吉川:アクセサリーブランドの運営、制作、販売等の経験 池永:文具雑貨店勤務、作品制作の経験		
時間外に必要な学修				
3KAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り, 疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ 社会的な出来事に関心を持ち, 学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす				
回	テーマ	内容		
1-30	業界に関する研究と報告	定期ガイダンスによる個別の業界に関する研究と報告 年間通じて以下の計画に沿って適宜課題指示を受けて行動する		
		授業計画		
	年間随時	特別授業(10h):特別講義や演習, ワークショップ等		
	後期	集中演習(20h):デザイン展等社会連携に関する企画運営の実践		
	年間随時	テーマ学習(10h):外部講演会やセミナー等への参加と報告		
	年間随時(定期)	定期ガイダンス(20h):進路アドバイスおよび学習支援ほか		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%	毎週 週報でコミュニケーションをとります

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
空間表現応用		商品企画デザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	24回	48時間	必須	佐々木智子
授業の概要				
<p>・デザインにおける色彩の働き、重要性を知る。・系統的な色表示、さまざまな配色類型、色彩の心理的な側面を学ぶ。・色彩コンセプトに基づいた作品構成及びプレゼンテーションを行う。・色彩の基礎知識を学ぶことにより、個性を生かしながら、空間デザインにおける表現を豊かにする。・色彩検定UC級以上の合格を目指す。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>基本目標:C評価以上 ・ヒュートーンシステムの概念について理解し、カラーコードとして使用できる・基礎配色をデザインに活用できる・色彩の科学について理解する</p> <p>標準目標:B評価以上 ・色彩検定3級合格もしくはそれに準ずる学習度に達している</p> <p>発展的目標:A評価 ・デザインに対し、オリジナルな創作的姿勢や関心を持って取り組む</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>パーソナルカラールームT・I、NPO法人カラーリストジャパン協会でのカラーコンサルティングの経験を生かし、建築・インテリアにおけるカラーコーディネートの実務を指導する。</p>		
時間外に必要な学修				
身の回りにあるさまざまな色彩デザインに興味を持つこと。				
回	テーマ	内容		
1	デザインと色彩について/色彩検定ガイダンス	授業の目的と進め方について、配色シートの作成、色彩検定に関する説明		
2	カラーシステムの理解	色の表示方法:PCCS、ヒュートーンシステムについて理解する、トーン図作成		
3		トーンイメージに基づく平面構成演習		
4		色相イメージに基づく平面構成演習		
5	色彩の心理的側面	色彩心理:色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する		
6		色彩感情と色のイメージ		
7	基礎配色	色相配色について理解する		
8		トーン配色について理解する		
9		アクセントカラー、セパレーション、グラデーション		
10	環境における色彩計画	色彩が生活空間にどのような影響を与えるのか確認する		
11	色彩応用演習	配色分析/作品提出		
12		カラーイメージカラーージュ作成/作品提出		
13		プレゼンテーション		
14		色の視認性、誘目性、識別性/作品提出		
15	カラーコードに関する知識をその活用	マンセルシステム		
16	色彩検定対策強化	光と色ー可視光とは何か、を理解する		
17		眼の働き、構造、色覚について理解する		
18		ユニバーサルデザイン		
19		色の機能的役割、その表現について		
20		過去問題演習		
21		過去問題演習		
22	商品企画における色彩表現	イメージ配色演習		
23		カラーイメージスケールの作成		
24		作品構成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定UC級公式テキスト 色彩検定過去問題 新配色カード199b		到達目標に即して各課題の提出状況及び到達度で評価する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザイン2		商品企画デザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	26回	104時間	必須	矢吹菜美
授業の概要				
<p>「グラフィックデザイン」の授業（通年）において、文字・書体・レイアウトに関する基本的内容をはじめ、グラフィックデザインにおけるレイアウトの重要性と美意識について学ぶ。レイアウトへの理解と知識、デザインとしての美学と感性を深め、そして、PCの技術も踏まえて、レイアウトの技術と感性を、この実習を通して身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が高いこと。 ・課題を理解しようと努め、取り組むことができる。 ・デザインの目的を理解しようと努め、取り組むことができる。 <p>(標準目標:B評価以上)※出席率が高いこと前提</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レイアウトを理解し、文字選び、バランス等、試行錯誤しながら目的を達成しようとする。 ・技術を身につけようと真剣に取り組むことができる。 ・目的を理解し、実行し、試行錯誤できる。 <p>(発展的目標:A評価)※出席率が高いこと前提</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目的を理解し、デザイン表現することができる。 ・レイアウトをデザインとして捉え、そこに独自の美的感覚のもと表現できる。 ・独自の発想の膨らませデザイン制作できる。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		レイアウトの役割を理解し、PCの技術も踏まえて、実践し、制作に活かす。		
時間外に必要な学修				
<p>普段の生活に息づくデザインに気づいていくこと。またその中で、心惹かれるものを探し、それを見つけた時に、どう感じたか？そして、どうして心惹かれたか？そしてまた、普段目にする物や人、出来事を「好きだ」「嬉しい」「面白い」「綺麗だな」と言った感点でフォーカスして意識的に観察する。またそれを忘れないように書き留めておく。あなたの感じたその「好きだ」「嬉しい」「面白い」「綺麗だな」は、自身の表現とは無関係のようで実は密接に繋がっており、それが、独自の表現として、より豊かに現れてくる。</p>				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーションとグラフィックデザインとレイアウトについて	通年の学びの内容説明と、グラフィックデザインとレイアウトについて理解を共有する。		
2～3	<課題1>感情をレイアウトする	素材を渡し、内容を感じ取り自由に配置する		
4～15	<課題2>レイアウト応用「プロシユアを作る」	一冊の作品集を制作する		
		・レイアウトについて理解を深める		
		・ラフを描く		
		・紙面の編集、実際にレイアウトする		
		・プリントアウトをし、完成！		
		・選んだ1作品をPCで再現する。		
16～21	<課題3>レイアウト応用「包むをデザインする」	パッケージデザインについて学ぶ・デザインする		
		・パッケージデザインを知る		
		・実際にデザインする(ラフを制作し、実制作をする)		
		・最後にプレゼンテーション		
22～26	<課題4>レイアウト応用「ポスターをデザインする」	ポスターについて学ぶ・デザインする□		
		・ポスターを知る		
		・実際にデザインする(ラフを制作し、実制作をする)		
		・最後にプレゼンテーション		
		・これまでのまとめの話と、この技術の活かし方について。		
※進み具合で変更になる可能性があります				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・レイアウト、基本の「き」		実習が主なので出席も大事になります。目的を理解し、取り組む姿勢を評価します。	100%	質問等、メールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
パブリックデザイン		商品企画デザイン学科 2年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	池田美和子
授業の概要				
<p>パブリック(公共)に作用するデザインの可能性について演習を通して学ぶ。ここで取り扱う公共のデザインとは、不特定多数の人が利用することを前提としたモノやサービスを含めたデザインとする。特定のターゲットや個人的な嗜好に関わらず、インフラ(道路や電線、信号機、公共交通、ガス、水道などの公共サービス)のような社会を支える「当たり前」にあるものから、公園や商店街の活用、街を楽しくする仕掛けやイベント、あるいは、LINEなどのように、今や生活に「なくてはならないもの」となったテック系のソリューションも、新しい時代のパブリックデザインだといえる。</p> <p>身近な地域をテーマにそれぞれが課題設定し、制作物を制作する。</p> <p>毎年、その時の社会状況に沿ったテーマを設ける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題の趣旨を理解し、各回の授業で与えられた課題の制作ができる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題の条件を整理し、デザインを論理的なプロセスでまとめることができる 標準的なレベルでプレゼンテーション資料を制作できる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 現代社会の分析から先進的なコンセプト・提案性を持つデザインを考えられる 第三者を魅了するプレゼンテーション資料を制作できる デザインを通して社会とコミュニケーションできる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	エクステリアの設計, デザイン			
時間外に必要な学修				
関連分野のデザインの最新情報(海外含む)を定期的にチェックすること 例: Axis Magazine (雑誌), dezain.net (web)等				
回	テーマ	内容		
1	パブリックデザインとは	この授業で扱うデザインの対象や必要となる知識を学ぶ		
2	リサーチ	新しいデザインを生み出すためのリサーチを行う		
3	リサーチのプレゼンテーション	リサーチ結果のプレゼンテーション		
4	ブレインストーミング, アイデアの根源の発見	先週までの内容に関するミーティングから新規アイデアを探る		
5	プロダクションプロセス(フォーム)	アイデアのコンセプト, 形になる前の前提をまとめる		
6	プロダクションプロセス(オーダー)	アイデアが必要とする条件や仕組みやあり方について考察する		
7	プロダクションプロセス(デザイン)	前2回を踏まえて具体的に形あるデザインの輪郭を探る		
8	デザインレビュー1	デザインをクラスでレビューし, 改善のヒントを得る		
9	デザインレビュー2	同上		
10	デザインレビュー3	同上 ここで商品のデザインは完成する		
11	プロモーションプロセス1	商品をどう世の中に伝えていくかを考える, レビュー		
12	プロモーションプロセス2	同上		
13	プロモーションプロセス3	同上 その後, 最終的なプレゼンテーションにむけてまとめる		
14	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
15	フィードバック	フィードバックと今後の可能性についてまとめる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
-		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	Google Classroom を活用する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プロダクトデザイン2		商品企画デザイン学科/2年生	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	26回	104時間	必須	濱本良祐
授業の概要				
<p>製品のデザイン提案について、演習課題を通してデザインによる課題の解決法や自らのアイデアを発見、カタチにし、提案物として人に伝えられる総合力を身につける。商品の企画やデザイン提案の一連の流れを体験的に習得するなかで、多角的に物事を観察する習慣や、課題を理解し、リサーチと分析を通してアイデアからコンセプトを導き出し、カタチと言葉に変換して誰にでも伝わる説得力ある提案力を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題を見つけ、製品デザインまでの基本プロセスが理解できる アイデアを提案物に反映させることができる 模型や実作(またはレンダリング等)によって提案物を表現できる <p>(基本目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題を理解し、標準的な製品企画とデザイン提案ができる 毎週ごとに定期的にチェックを受けて修正することができる 第三者に伝える上で必要十分なプレゼン資料(最低提出課題)を制作できる(各課題の最低提出物は別途資料を配布します) <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 現代社会の傾向やニーズの中で先進的なコンセプト・提案性を持つ・デザインを考えられる 論理的な思考で自らのデザインプロセスや提案を整理し、説得力をもって他に説明できる 第三者を魅了するプレゼンテーションと資料制作ができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	自動車、福祉・医療、雑貨の企画からデザイン、設計、生産・品質管理			
時間外に必要な学修				
<p>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。 また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料のほか、各種店舗での商品観察など常にチェックしておくこと。</p>				
回	テーマ	内容		
1	ウォーミングアップ	講師の自己紹介(業務内容)、自己紹介シート作成		
2~8	第1課題:REデザイン	<p>自己紹介シートのプレゼンテーション、課題説明</p> <p>現在世に出ている製品を見直し、課題を見つけそれを解決するデザインを提案する。</p> <p>リサーチした結果から課題をピックアップし、様々なデザイン手法を用いてスケッチや図面による2D→試作等での3Dに起こし、自身のアイデア、意図を表現する過程を身に付ける。</p> <p>8週目はプレゼンテーション、講評会</p>		
9~15	第2課題:自然、生物をモチーフにした商品企画	<p>課題説明、生態や自然の形や機能をリサーチ。</p> <p>リサーチ結果を基にしたコンセプト選定、アイデアを反映させたスケッチによる中間レビューを行いリファインしていく。</p> <p>スケッチ、図面を基にした試作製作を行い、プレゼンテーションの資料作成。</p> <p>15週目はプレゼンテーション、講評会</p>		
16~26	第3課題:商品を企画する	<p>課題説明、企画する商品に関するリサーチ(競合製品等)</p> <p>それがどの様に作られているか技術的なリサーチ、結果を基にしたコンセプト選定を行い(競合、類似製品との差別化)中間レビューを行う。</p> <p>レビューのフィードバックを基にリファインし、スケッチや図面、試作に落とし込み、実作の前に最終レビューを行う。</p> <p>商品を実作、その他販売形態に合わせた販促物(店舗、web)を製作する。それらを含めたプレゼンテーション資料の準備製作。</p> <p>26週目はプレゼンテーション、講評会</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
課題資料・参考資料:プリント配布 模型道具一式		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問・チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商品デザイン2		商品企画デザイン学科/2	2023/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	11回	44時間	必須	藤本聖二 和三田真奈
授業の概要				
2年間の集大成の作品を制作する。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・自らテーマを設定できる ・アイデアを形にすることができる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアを形にして改善することができる ・各プレゼンテーションに向け毎週制作を進めることができる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> ・現代社会で必要とテーマ選びができる ・アイデアを形にした上で多角的に改善することができる ・第三者に作品の魅力を伝えるために効果的なプレゼン資料が作成できる 				
実務経験有		実務経験内容		
有	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。(藤本)			
有	アクセサリや雑貨などを制作・販売。(和三田)			
時間外に必要な学修				
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。 また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常にチェックしておくこと。				
回	テーマ	内 容		
1	概要説明 プレゼンテーション①テーマ発表	スケジュール説明 自分が取り扱いたいテーマについて発表		
2	調査・ボード制作	調査プレゼンに向けたリサーチ		
3	調査・ボード制作	調査プレゼンに向けたリサーチ		
4	プレゼンテーション②調査結果発表	調査のまとめを発表		
5	制作	制作		
6	制作	制作		
7	中間チェック	進捗確認		
8	制作	制作		
9	制作	制作		
10	プレゼンテーション③後期最終発表	後期の進捗をプレゼン		
11	制作	制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
道具一式		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商品デザインゼミ2		商品企画デザイン学科/2	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	和三田真奈
授業の概要				
グループに分かれアイスブレイクやレクリエーションを企画し実行する。 人と関わる上で必要な積極性・協調性を養う。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・学年問わずコミュニケーションを取り、積極的にグループに参加することができる。 ・協調性を身に付け企画をスムーズに実行することができる。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アクセサリーや雑貨などを制作、販売。			
時間外に必要な学修				
普段から多くの人と積極的にコミュニケーションを取ること。 人それぞれの「個性」に注目し、言葉には表われない相手の思いを汲み取れるように意識してみたい。				
回	テーマ	内容		
1～2	授業概要説明・他己紹介	各グループに分かれて他己紹介		
3-26	アイスブレイク・レクリエーション企画	各グループでアイスブレイク・レクリエーションを企画し実行する グループは3回ごとに変更		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		授業態度・到達目標達成度 課題提出物	80% 20%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン演習		商品企画デザイン学科/2	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	和三田真奈
授業の概要				
様々な素材に触れ、その適切な加工方法を知る。多様な視点からデザインを考える力を養う。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・構想を形にするプロセスを理解できる				
(標準目標:B評価以上) ・構想を形にすることができる				
(発展的目標:A評価) ・構想を形にした上で、多角的な視点を持ち改善ができる				
実務経験有	実務経験内容			
有	アクセサリーや雑貨などを制作、販売。			
時間外に必要な学修				
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。 また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常にチェックしておくこと。				
回	テーマ	内 容		
1	第1課題:アップサイクル	アップサイクルとは		
2		廃材・端材のリサーチ		
3		スケッチ・試作によるアイデアの検討		
4		スケッチ・試作によるアイデアの検討		
5		スケッチ・試作によるアイデアの検討・実作又は模型		
6		実作又は模型		
7		実作又は模型・プレゼンテーション準備		
8		プレゼンテーション		
9	第2課題: 枠	枠とは何か		
10		「枠」を取り除いたプロダクト提案		
11		スケッチ・試作によるアイデアの検討		
12		スケッチ・試作によるアイデアの検討		
13		スケッチ・試作によるアイデアの検討		
14		実作又は模型・プレゼンテーション準備		
15		プレゼンテーション		
16	第3課題: 積み重ねる	アイデアのスタートダッシュを鍛える		
17		概要説明		
18		各回の課題に対応		
26		積み重ねを振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
道具一式		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		商品企画デザイン学科/2年	2023/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	82回	164時間	必須	吉川円香 池永和代
授業の概要				
2年間の集大成として商品として成立するプロダクトを制作し、発表を行う。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・自らテーマを設定できる ・アイデアを形にすることができる (標準目標:B評価以上) ・アイデアを形にして改善することができる (発展的目標:A評価) ・現代社会で必要とテーマ選びができる ・アイデアを形にした上で多角的に改善することができる ・第三者に作品の魅力を伝えるために効果的なプレゼン資料が作成できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		吉川:アクセサリブランドの運営、制作、販売等の経験 池永:文具雑貨店勤務、作品制作の経験		
時間外に必要な学修				
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。 また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常にチェックしておくこと。				
回	テーマ	内容		
1	概要説明	プレゼンまでのスケジュールを説明		
2-78	制作	各自制作		
79-82	プレゼン	実物もしくはモックアップ、ボードを用いてプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
道具一式		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アクセサリデザイン演習		商品企画デザイン学科2年	2023年/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96	選択	中谷充宏
授業の概要				
<p>ジュエリー・金属小物の制作工程を学び、簡単な金属加工技術を取得する。 デザインから完成までの流れを理解し、イメージを第三者が理解可能な形に具体化する力をつける。 自身が取得すべき技能と他に任せべき工程との区別をつけられるようにする。 制作物をどこ(ジャンル・ステージ)で評価(ステイタス・価格)してほしいのかあたりをつけられるようにする。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C以上) 金属加工の手段における基本パターンを理解する。 実現可能なデザイン案を提案できる。 企画した制作物を金属で再現(具現化)できる。</p> <p>(標準目標:B以上) 実現化の手段が的確である。 価格設定が妥当である。</p> <p>(発展的目標:A) 制作物が秀逸である。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ジュエリーメーカー勤務経験・自主ブランド立ち上げ、運営		
時間外に必要な学修				
<p>金属加工技術を中心としたカルチャーの研究(ファッション・美術・おもしろ雑貨からカギやカトラリーなど生活雑貨まで)雑誌やWEBでたくさんものを見る、異素材の現行品で金属に置き換えられるものを探す。 制作物の具体化のためのデザイン画・原型制作の修練。</p>				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	これからの授業内容説明と、顔合わせ・資料配布		
2	金属線による道具紹介・リング制作	道具・工具説明と実際の使い方実習。金属を知る、加工する。		
3	平打ちリングによる摺りだし	限定的なデザインをする。原価を踏まえて暫定的な価格を考えてみる。		
4		デザイン通りになるように金属を加工する。		
5		原価と制作時間、仕上がりなどを踏まえて再度価格を付ける。		
6	ロストワックス法の学習(スプーン制作)	限定的なデザインをする。		
7		ワックスという素材を知る。必要な工具や手法を知る。		
8		デザイン通りになるようにワックスを加工する。		
9		ワックスを使った自由彫刻。		
10		ワックス原型から金属になった制作物の組み立て、仕上げ。		
11				
12	異素材(宝石類)を使う手法	石留めの基礎。金属土台に異素材を「留める」(固定させる)原理の学習。		
13		6mmの人工宝石を使って「フクリン留め」「爪留め」の二通りを実践する。		
14		具体的には教員の用意した石枠をアクセサリとして利用できるように加工。		
15		石枠を加工後、二種類の石留めを体験する。		
16	自由制作	前期の課題内容の範囲内で制作可能なアクセサリをデザインする。		
17		コンセプト、デザイン画を描きだし、価格を考えてみる。		
18		(実現可能でないものでも、模型として制作可能なら可)		
19		例 Ptダイヤモンドリング→実寸で銀と模造石を使い模型を製作 等)		
20		これまでの学習が活かされているか。コンセプト・価格・デザインが適当か確認。		
21				
22				
23				
24				
	作品発表 フィードバック	各自完成品を前にコンセプト、デザイン画、価格を提示してプレゼンする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		プロセス評価	50%	利用できるもの
		コンセプト・デザイン評価	35%	市販パーツなども
		成果物評価	15%	使用可

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3D-CAD(Fusion360)		商品企画デザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96時間	選択	藤本 聖二
授業の概要				
FUSION360によるモデリングの基本的スキルの習得をはじめ、レンダリング、3Dプリントによるプロトタイピングなど、デザインプロセスの中で役立つ3DCAD技術について学ぶ。またレーザーカッターをはじめデジタルファブ리케이션によるものづくりについての知識を深め、アウトプットの幅を広げる。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ●基本目標:C以上 ・FUSION360で簡単なモデリングができる ●標準目標:B以上 ・自分で考えた形状を正確にモデリングできる ・図面作成、レンダリングなど3DCADを幅広く活用できる ●発展目標:A ・編集作業も考慮した、効率的なモデリングができる ・問題が起きたときに、その問題箇所を理解し、適切な修正ができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		個人事務所を運営し、様々な企業の商品開発・デザインに携わる		
時間外に必要な学修				
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 遅刻・欠席による遅れは次週までに各自で取り戻しておくこと				
回	テーマ	内容		
1	3DCADとFUSION360について	3DCADのできる事/FUSIONの特徴と基本操作		
2	Fusion360の基本操作とモデリング演習	3章コマのモデリング/拘束条件とスケッチの練習		
3		4章マグカップのモデリング/スイープとロフト		
4		5章サーフェスモデリング		
5	課題1「ペットボトルプロダクト」	課題説明/モデリング練習問題		
6		アイデアチェック/モデリング練習問題		
7		モデリング・レンダリング		
8		モデリング・3Dプリント		
9	アセンブリと図面/フォームモデリング	6章アセンブリと図面作成/7章8章フォームモデリング		
10	フォームモデリング	8章9章フォームモデリング		
11	トップダウン設計と部品作成	トップダウン設計のモデリング練習		
12		トップダウン設計のモデリング練習		
13	期末テスト	実技テスト		
14	課題2「デジタルファブ리케이션」	課題説明/レーザーカッターワークショップ(データ作成)		
15	特別講義	柳谷先生特別講義/レーザーカッターワークショップ(カット)		
16		中間プレゼン/モデリング練習問題		
17		データ作成、試作		
18		データ作成、試作		
19		実物、販促物制作		
20		プレゼンテーション		
21	課題3「最終テスト課題」	課題説明/アイデアスケッチ		
22		モデリング		
23		モデリング・レンダリング・プリント		
24	まとめ	1年間のまとめ		
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Fusion360マスタースガイド ベーシック編		プロセス評価 成果物評価	40% 60%	質問はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
家具デザイン2		商品企画デザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96時間	選択	藤本 聖二
授業の概要				
<p>人が生活する上で、欠かせない道具のひとつである家具のデザインを演習を通じて学習する。家具は、機能と構造が密接に結びついているプロダクトであるが、それだけでたくさんのデザインのものがある。それは機能とは別の価値や、使う人、シーンに対してより使用価値の高さを追求した結果でもある。この授業では、様々な家具がどのように使われるか、どのような価値を持たせることができるかを考え、実際に形にしていながら、家具デザインのプロセスを学んでいく。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ●基本目標:C以上 <ul style="list-style-type: none"> ・工具を適切に扱い制作することができる ・いろいろな材料で家具模型を制作できる ●標準目標:B以上 <ul style="list-style-type: none"> ・家具としての新しい価値を提供するようなデザインができる ・相手にわかりやすいプレゼンボードを制作できる ・自分の考えを模型・実物できちんと形にすることができる ●発展目標:A <ul style="list-style-type: none"> ・つくりたいものを材料・制作方法を自分で工夫しながら形にすることができる ・家具についての様々な材料や制作方法を理解し、適切な選択ができる ・第三者に効果的なプレゼンテーションができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	個人事務所を運営し、様々な企業の商品開発・デザインに携わる			
時間外に必要な学修				
<p>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 普段から身の回りにある家具を観察したり、インテリアショップにある商品を見に行ったりすること</p>				
回	テーマ	内容		
1	椅子のデザイン	いろいろな椅子の紹介/ワークショップ		
2	課題1:椅子の模型制作	名作椅子の模型制作		
3	課題2:ストリートファニチャー	椅子と座るかたちのレポート/アイデア出し・スケッチ		
4	課題3:ブラッシュ構造の家具	ブラッシュ構造の説明と実制作		
5		実制作		
6		アイデア出し・設計		
7		実制作		
8		実制作		
9	課題4:鉄と家具	リサーチ/溶接実習		
10		アイデア出し・アイデアスケッチ		
11		アイデア出し・アイデアスケッチ		
12		模型制作または3Dデータ作成		
13		模型制作または3Dデータ作成		
14		模型制作または3Dデータ作成		
15		プレゼンテーション		
16	課題5:成型合板家具	リサーチ/曲木実習		
17		アイデア出し・アイデアスケッチ		
18		試作・3Dデータ制作		
19		試作・3Dデータ制作		
20		プレゼンテーション		
21	課題6:ブラッシュアップ	課題選定・検討		
22		スケッチ・試作		
23		試作・実物制作		
24		プレゼンテーション		
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
工具一式		プロセス評価 成果物評価	40% 60%	質問はEメールでも受け付けます。