

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	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	90時間	必須	種田 真幸
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 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	建築資材メーカーにて技術指導・人材育成支援に従事			
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(社会人基礎で学ぶ内容について)		
2		話の聴き方		
3		偶然がつくる人生		
4		モノの見方①		
5		モノの見方②		
6	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
7		就職活動の世界を知る②		
8	文章による表現の仕方を学ぶ	履歴書の書き方と伝え方+履歴書を作成する(左半分)		
9		自分を知る工夫①(自己分析)		
10		自分を知る工夫②(他己分析)		
11		文章の書き方と構成の仕方		
12		文章の書き方と構成の仕方(自己紹介文作成)		
13		文章の書き方と構成の仕方(自己紹介文+記入)		
14		文章の書き方と構成の仕方(趣味特技・特記事項作成)		
15		文章の書き方と構成の仕方(趣味特技・特記事項+記入)		
16		資格・検定の書き方		
17	情報の集め方を学ぶ	情報収集編(学校メールの活用方法)		
18		興味のある仕事について調べる		
19		興味のある仕事について調べる(志望動機を考える)		
20		興味のある仕事について調べる(志望動機を考える+記入)		
21	言葉での表現の仕方を学ぶ	考え方(その1)①		
22		考え方(その1)②		
23		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	進路について考える	進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
28		進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
29		進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
30		進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
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		出席・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	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	24回	48時間	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で、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こと？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？共生するの？議論を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方が理解する。		
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セアリング。		
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他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な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。(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・夏の課題説明		
16	夏の課題発表	夏休みの期間に収集して分析したテーマについて発表することで自身のデザイン手法に説得力を持たせる。		
17	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。		
18	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。		
19	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。		
20	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。		
21	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。		
22	プロダクトに関わるカラー・グラフィック・CMF P104/106/112/162/164	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。また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。		
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。(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	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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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、実際に形にしていきながら、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 ・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 ・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 ・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				
<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	レポート発表/課題3説明・テーマ設定		
4	課題3:何かのための椅子	調査・ブレインストーミング		
5	〃	アイデアスケッチ・模型制作		
6	〃	模型制作		
7	〃	プレゼンボード制作		
8	〃	プレゼンテーション		
9	課題4:実寸家具制作	材料の紹介・製作方法の説明/グループミーティング		
10	〃	設計・実物制作		
11	〃	実物制作		
12	〃	実物制作		
13	〃	プレゼンボード制作		
14	課題5:遊具とデザイン	ワークショップ/ブラッシュアップ		
15	〃	ワークショップ		
16	課題6:あかりのデザイン	ワークショップ		
17	課題7:環境と家具	アイデアスケッチ・模型制作		
18	〃	アイデアスケッチ・模型制作		
19	〃	実物制作		
20	〃	実物制作		
21	〃	実物制作		
22	〃	プレゼンテーション		
23	〃	プレゼンボード制作		
24	まとめ	振り返り・大掃除		
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/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	年盛寛
授業の概要				
Adobe Illustrator、Photoshopの基礎を学び、作りたい印刷物の制作ができるようになる。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C以上) <ul style="list-style-type: none"> • Adobe illustrator,Photoshopを用いて、表現することができる。 (標準目標:B以上) <ul style="list-style-type: none"> • Adobe illustrator,Photoshopを用いて伝わるデザインを、表現することができる。 • Adobe illustrator,Photoshopの操作を理解し、印刷設定ができる。 (発展的目標:A) <ul style="list-style-type: none"> • Adobe illustrator,Photoshopを用いて他にはない工夫を凝らし伝わるデザインを表現することができる。 • Adobe illustrator,Photoshopの操作を理解し、他者に教えることができる。 • 印刷の設定を間違いなくすることができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
基本操作の復習、エクストラ問題のチャレンジ				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	IllustratorとPhotoshopの違い		
2	Illustratorの基本知識	解像度の話 Illustratorの特徴 レイヤーの概念 ツールの紹介		
3	基本的な図形を描いてみよう	図形ツールの使い方 ① Tranning Sheetで実習 拡大縮小・回転・移動 色について		
4	複雑な図形を描いてみよう	オブジェクトの複製 ② Tranning Sheetで実習 回転ツール、変形ツール、ブレンドツール パスファインダー		
5	ペンツールの使い方	ペンツールの基本操作 ③Tranning Sheetで実習 ハンドルの切り替え アンカーポイントの切り替え		
6	Photoshopの基本知識	解像度について Photoshopの特徴 レイヤーの概念 ツールの紹介		
7	選択範囲	なげなわツールと自動選択ツール、被写体を選択 ブラシを使った選択 色を使った選択		
8	切り抜きと合成	画像の切り抜き コラージュ作品作成 ④コラージュ作品		
9	色調補正とフィルター	画像加工 調整レイヤー レイヤースタイル		
10	文字と写真を入れよう	文字の入力と調整 文字のアウトライン化 画像の配置について 形に沿った文字入力と加工(袋文字や影)		
11 ～ 12	名刺を作ってみよう	トンボについて ガイドについて レイアウトについて		
13 ～ 14	ロゴを作ってみよう	ロゴと名刺を合わせて⑤オリジナル名刺完成		
15	まとめ	振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Trannig Sheet、スライド、参考資料などを		課題①～⑤	各20%	

			作成者:盆子原	
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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	24	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 ・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 				
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 思考の表現	自己紹介、自己紹介シート、達成目標、期待点 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 立方体を描く(演習)		
3~4	描くプロセス①	単純な造形の日用品をスケッチする事で描き方やマーカ の使い方の概要を学ぶ(演習)		
5	透視図法の理解	物の見え方(形の恒常視) 透視図法と立方体1点透視図法(演習)		
6		2点透視図法 室内空間(演習)		
7		2点透視図法 立方体と球の集合体(演習)		
8		3点透視図法 立方体の集合体、円柱、球、立方体を描く(演習)		
9	描くプロセス②	三面図をヒントにスケッチを描く		
10	~伝えるためのアイデアスケッチ~	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) 伝える為のアイデアスケッチ 相貫する形態(演習)□		
11~15	テーマに沿ったデザインスケッチ	①電気ケトル アイデア→三面図(演習) レイアウトの構想(演習) トレース、色付け、ネーミング、ポイントの書き込み プレゼンテーション		
16	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)		
17	シーンを描く	1、人物を描く 2、人物を描く(あたりの描き方) 人物とプロダクトを描く		
18~24	終了課題	デザインスケッチ 模型製作 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年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	11回	44時間	必須	藤本聖二年盛覚
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		アパレル企業で生産管理・営業・商品企画の経験を活かし、デザインの指導をする。(年盛)		
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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	年盛覚
授業の概要				
様々な商品企画、プロダクトデザインに触れ、知見を深める				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 世の中のプロダクトデザインを知り、デザインの大切さに気付く プロダクトデザインの制作の流れを理解し、企画から販売までの一連の業務を知る 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アパレル企業に勤務しレディースアパレルのデザイン、企画、生産管理、営業を経験			
時間外に必要な学修				
世の中のデザインに興味を持ち、デザイナーがどんな思いで生産者の気持ちを代弁しているのかを考えること				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明・他己紹介	各グループに分かれて他己紹介		
2	ガラス、木、鋳造、布など様々な素材についての技法を学ぶ	各技法を知り、どの技法を習得したいか考える		
3	ガラス、木、鋳造、布など様々な素材についての技法を学ぶ	各技法を知り、どの技法を習得したいか考える		
4-10	実習	各技法を選んで実習		
11-14	印刷技法	シルクスクリーン		
15	前期まとめ			
16	オリエンテーション			
17-24	コンペティションにチャレンジ ナナメウエの運営	箱を作ってみる		
25-30	修了・卒業制作			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		理解度	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
空間デザイン		商品企画デザイン学科/1年	2024/前期・後期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	選択	岩竹俊範
授業の概要				
①自分に出会う。②形・マテリアルに出会う。知る。③マテリアルからイメージする。④深くリサーチする。深堀する。⑤伝える力を身に付けていく。⑥展開していく。 段階的に思考を深めて、毎週アウトプットしていくことで、理解を深めていく。実際活躍している特別講師を招いて課題を行うことも想定。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標：C評価以上) ・課題を提出することができる。				
(標準目標：B評価以上) ・条件を整理し標準的なアウトプットができる ・第三者に伝えるうえで必要十分なプレゼン資料を制作できる				
(発展的目標：A評価) ・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				
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。日常生活の中で意識して生活をする。				
回	テーマ	内容		
1	①自分に出会う。	デザインをする前に自分のことををしる、伝える。		
2	同上	同上		
3	②形・マテリアルに出会う。知る。	空間、プロダクトはいろんなマテリアル、カラーで構成されていること。自分が選ぶ素材の特性を理解する。		
4	同上	同上		
5	同上	同上		
6	同上	同上		
7	③マテリアルからイメージする。	マテリアルからイメージして形を作るスタディをする。		
8	同上	同上		
9	同上	同上		
10	同上	同上		
11	同上	同上		
12	④深くリサーチする。深堀する。	様々な物事を理解して、深く知ること。デザインする始まりを考える。		
13	同上	同上		
14	同上	同上		
15	同上	同上		
16	同上	同上		
17	⑤伝える力を身に付けていく。	自分で考えたことを誰かに提案するスタディを行う。		
18	同上	同上		
19	同上	同上		
20	同上	同上		
21	同上	同上		
22	⑥展開していく。	①～④の内容を踏まえて課題に取り組む。		
23	同上	同上		
24	同上	同上		
25	同上	同上		
26	同上 2024年最終授業	同上		
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題の提出、 取り組みの姿勢 授業での発表を総合的に判断して評価する。	100.0%	授業中に質問、確認の時間をとるように進行します。

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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96時間	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	「はやいかたち」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	「はやいかたち」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一輪挿しのデザイン。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一輪挿しのデザイン。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一輪挿しのデザイン。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。次週行方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面図を元にパ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・はやいかたちのスケッチ口		
10	ハンドツールデザイン#1/4 66～77	プリ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、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。		
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行き、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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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「部品と組立図」	部品図のある家具の製作図面		
9		部品図のある家具の製作図面		
10	課題3「測定と製図」/中間テスト	実技テスト/物品の測定		
11		物品を測定して三面図を描く		
12	課題4「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		
13		曲線のある日用品の図面のトレース		
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	2024/通年	実習・演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
<p>「グラフィックデザイン1」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	広告制作会社勤務後、2011年に独立。CI・VI・パッケージ・サイン計画・ポスター・ジェネラルグラフィック・ディスプレイ・ブランディング等の実務を行っています。			
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。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	65回	130時間	必須	年盛覚
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	アパレル企業で生産管理・営業・商品企画の経験を活かし、デザインの指導をする。			
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。 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		
2-62	制作	各自制作		
63-65	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	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	年盛覚 吉川円香
授業の概要				
<p>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。</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"> 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 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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		年盛:アパレル企業にて、生産管理・営業・商品企画での経験 吉川:アクセサリブランドの運営、制作、販売等の経験		
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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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UC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		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。		
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/色彩検定ガイド	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		
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	商品企画における色彩計画	色彩がビジュアルデザイン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/作品構成		
12	カラーサイエンス基礎①	色と光について		
13	カラーサイエンス基礎②	眼の構造及び働き		
14	カラーサイエンス基礎③	色の視認性、誘目性、識別性		
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	色覚のタイプによる色の見え方		
17	〃	高齢者の見え方		
18	〃	ユニバーサルデザインの進め方		
19	〃	色の機能的役割		
20	〃	問題演習		
21	〃	過去問題演習		
22	〃	過去問題演習		
23	商品企画における色彩表現	イメージ配色演習		
24	〃	カラーイメージスケールの作成		
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	2024/通年	実習・演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
「グラフィックデザイン2」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。そしてまた、このすべての課題における背景として大元の目的は、考える力を養うこと。それぞれがそれぞれの問題と対峙し考え抜くことの体験は、今後社会に出て自身で自身の人生を切り開く事においてとても重要だと考える。				
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	広告制作会社勤務後、2011年に独立。CI・VI・パッケージ・サイン計画・ポスター・ジェネラルグラフィック・ディスプレイ・ブランディング等の実務を行う。			
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。そして、プロダクト・建築。グラフィックにおけるたくさんの名作を探す、見る、感じる、考える、インプットする。2年生からは将来を想像しながら、多くのことの身になって頂きたい。				
回	テーマ	内容		
1～5	<課題1>「好きなプロダクトの広告ポスターを作る！」	魅力的な商品をポスターで伝えるについて学ぶ・デザインする <ul style="list-style-type: none"> ・初回は世の中の広告ポスターを知る ・プロダクトを選んでその伝えたい利点を書き出す ・実際に広告ポスターとしてデザインしてみる ・最後にプレゼンテーションを行う 		
1～15	<課題2>「ポートフォリオを作る！」	一冊の作品集を制作する <ul style="list-style-type: none"> ・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！ 		
6～15	<課題3>「平和ポスターを作る！」	平和を伝えるについて学ぶ・デザインする <ul style="list-style-type: none"> ・平和とは何？皆で語り合う ・平和をビジュアルで伝えることについて考えてみる ・ラフを描いてデザインしてみる ・最後にプレゼンテーションを行う(コンペティションに提出予定です) 		
16～26	<課題4>「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□ <ul style="list-style-type: none"> ・パッケージデザインを知る□ ・包むの対象となる架空の商品を企画する□ ・たくさんのラフを描く ・商品名を考えたり、ロゴマークを考える ・その商品に相応しい「包む」について考える ・実際にデザインする(ラフを制作し、実制作をする) また、素材選びなどデザインの構想を深めていく ・試作を繰り返し、完成度を上げていく ・最後にプレゼンテーションを行う□ 		
	※前期はポートフォリオ制作に合わせて2課題を同時進行します。			
	※課題の進み具合を見て変更の可能性もあります。			
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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	和三田 真奈
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>				
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	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				
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	実際に不特定多数の人が行き交う場所に行き、新しいデザインを生み出すためのリサーチを行う		
3				
4				
5				
6	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		
7	各自テーマを設定	リサーチ結果を基に取り組むテーマを設定		
8	コンセプトの設定	アイデアのコンセプト、形になる前の前提をまとめる		
9	〃	スケッチ・試作によるアイデアの検討		
10	〃	スケッチ・試作によるアイデアの検討		
11	〃	スケッチ・試作によるアイデアの検討・実作又は模型の制作		
12	〃	スケッチ・試作によるアイデアの検討・実作又は模型の制作		
13	プレゼンテーション準備	実作又は模型の制作・プレゼンテーション準備		
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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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:屋外で使う商品のデザイン	<p>課題説明、屋外で使用する為の条件(雨や風、季節等)を検討し、商品の特徴に織り込む。</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(GIFT)	<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>GIFTがテーマなので、だれに、どんな時に渡すものかアイデアを出す。</p> <p>本課題は、パッケージもテーマに沿ってアイデアを出し、商品、パッケージにて評価を行う。</p> <p>中間のレビューは都度行い、課題のテーマに沿ってリファインする。</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。</p> <p>それらを含めたプレゼンテーション資料の準備制作。</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年	2024/後期	演習	
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員	
180分	11回	44時間	必須	藤本聖二 年盛覚	
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	アパレル企業で生産管理・営業・商品企画の経験を活かし、デザインの指導をする。(年盛)				
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2		商品企画デザイン学科/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	年盛覚
授業の概要				
様々な商品企画、プロダクトデザインに触れ、知見を深める				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 世の中のプロダクトデザインを知り、デザインの大切さに気付く プロダクトデザインの制作の流れを理解し、企画から販売までの一連の業務を知る 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アパレル企業に勤務しレディースアパレルのデザイン、企画、生産管理、営業を経験			
時間外に必要な学修				
世の中のデザインに興味を持ち、デザイナーがどんな思いで生産者の気持ちを代弁しているのかを考えること				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明・他己紹介	各グループに分かれて他己紹介		
2	ガラス、木、鋳造、布など様々な素材についての技法を学ぶ	各技法を知り、どの技法を習得したいか考える		
3	ガラス、木、鋳造、布など様々な素材についての技法を学ぶ	各技法を知り、どの技法を習得したいか考える		
4-10	実習	各技法を選んで実習		
11-14	印刷技法	シルクスクリーン		
15	前期まとめ			
16	オリエンテーション			
17-24	コンペティションにチャレンジ ナナムウエの運営	箱を作ってみる		
25-30	修了・卒業制作			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		理解度	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
デザイン演習		商品企画デザイン学科/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	27回	54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				
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 概要説明		
17-25	〃	各回の課題に対応		
27	〃	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%	Google Classroom を活用する

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	74回	154時間	必須	年盛覚
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) <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		アパレル企業で生産管理・営業・商品企画の経験を活かし、デザインの指導をする。		
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。 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		商品企画デザイン学科2年	2024年/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96時間	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る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				
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)雑誌や制作物の具体化のためのデザイン画・原型制作の修練。				
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、模型として制作加能なら可。		
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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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、その問題個所を理解し、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でできること/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「オリジナルマグネット」	課題説明/モデリング		
6	〃	モデリング・3Dプリント		
7	モデリング練習問題	モデリング・3Dプリント		
8	モデリング練習問題	モデリング・3Dプリント		
9	アセンブリと図面/レンダリング	6章アセンブリと図面作成/レンダリング/デジタルファブ리케이션 課題説明		
10	課題2「デジタルファブ리케이션」	特別講義/レーザーカッターワークショップ(カット)		
11	〃	レーザーカッターワークショップ(カット)/アイデア出し		
12	〃	アイデアチェック		
13	〃	データ作成、試作		
14	〃	データ作成、試作		
15	〃	中間プレゼン		
16	〃	データ作成、試作		
17	〃	実物、販促物制作		
18	〃	プレゼンテーション		
19	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		
20	〃	トップダウン設計のモデリング練習		
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	ワークショップ「アクセサリ」	指輪のモデリング		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Fusion360マスタートーズガイド 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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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、実際に形にしていきながら、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/課題3説明ミーティング・製作		
3	課題2:ストリートファニチャー/課題3:収納と家具	レポート発表/製作		
4	課題3:収納と家具	アイデアスケッチ		
5	〃	アイデアスケッチ・試作		
6	〃	実制作		
7	〃	実制作		
8	〃	プレゼンテーション		
9	課題4:フラッシュ構造の家具	リサーチ/実制作		
10	〃	実制作		
11	〃	アイデアスケッチ		
12	〃	実制作または模型制作または3Dデータ作成		
13	〃	実制作または模型制作または3Dデータ作成		
14	〃	実制作または模型制作または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	〃	曲木実習/アイデアスケッチ		
18	〃	アイデアスケッチ		
19	〃	試作・3Dデータ制作		
20	〃	試作・3Dデータ制作		
21	〃	試作・3Dデータ制作		
22	〃	試作・3Dデータ制作		
23	〃	プレゼンテーション		
24	まとめ	振り返り・大掃除		
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。