

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	2025/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	15回	60時間	必須	藤本聖二 年盛寛 池田美和子
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) 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) エクステリアの設計、デザイン(池田)			
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	制作	制作		
9	制作	制作		
10	中間チェック	進捗確認		
11	制作	制作		
12	制作	制作		
13	制作	制作		
14	制作	制作		
15	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。

作成者:池田美和子

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	2025/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	66回	132時間	必須	年盛 覚 池田美和子
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		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)エクステリアの設計、デザイン(池田)		
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		プレゼンまでのスケジュールを説明	
2-63	制作		各自制作	
64-66	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
パブリックデザイン		商品企画デザイン学科/2年	2025／前期	講義
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 miwako-ikeda@anabukih.ac.jp
授 業 の 概 要				
「公共」という視点を取り入れながら、実社会で活用できる商品の企画・デザイン・制作・販売までの一連のプロセスを体験的に学びます。一人ひとりが主体的にアイデアを発想し、他者の意見を取り入れながら具体的な形にし、さらにその成果をNANAMEUEでの販売を通して社会に発信します。 デザインの基礎知識や制作技術に加え、ターゲット設定、マーケティング戦略、プレゼンテーション能力などのスキルの習得も目指します。 地域社会や特定のニーズを持つ人々への貢献を意識したデザイン提案を通して、パブリックデザインの意義と可能性を理解し、社会との関わり考えていきましょう。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) パブリックデザインの視点に関心を持ち、雑貨の企画・デザインに取り組むことができる 製品完成に向けて制作を進める努力をすることができる。 販売活動に意欲的に参加することができる。				
(標準目標:B評価以上) パブリックデザインの基本的な理念を理解し、社会的な視点を取り入れた雑貨の企画・デザインができる。 一定の完成度で製品を制作することができる 販売戦略を立案することができる。				
(発展的目標:A評価) パブリックデザインの理念を理解し、独創的かつ社会的な課題解決に繋がる雑貨の企画・デザインができる 魅力的な製品を高い完成度で制作することができる 販売戦略を適切に立案することができる。自身の活動を振り返り、改善点を見つけることができる。				
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	本授業の目的と進め方、パブリックデザインの基礎	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	地域社会のニーズ発見のための商業施設リサーチ	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	リサーチ結果の共有と分析、製品コンセプトの方向性検討	リサーチ内容のプレゼンテーション、得た情報の共有		
4	発想力を高め、具体的な製品アイデアを生み出す	発想法を活用したアイデア出し		
5	発想力を高め、具体的な製品アイデアを生み出す	活動を通して様々な視点などを考慮し、アイデアを絞り込む		
6	制作	制作		
7	制作	制作		
8	制作	制作		
9	中間プレゼン	制作の進捗状況と今後の課題を明確にする		
10	制作	制作		
11	制作	制作		
12	制作	制作		
13	制作した製品の展示と発表に向けた準備	ショップへの展示と発表に向けた準備		
14	制作した製品とパブリックデザインの視点を発表する	パブリックデザインの視点を持った発表を行う		
15	授業全体の振り返りと学びの共有、今後の展望	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
-		到達目標に即して課題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
3D-CAD(Fusion360)		商品企画デザイン学科/2年	2025/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 710436@anabukih.ac.jp
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				
●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。

作成者：畠山浩平

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アクセサリーデザイン		学科／2年	2025／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	畠山浩平 710488@anabukih.ac.jp
授 業 の 概 要				
アクセサリー製作について、1年を通して学び、考え、結論を出す。アクセサリー製作を通して、金属工芸を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
C評価：内容について理解する B評価：最低限の目標まで到達する A評価：自己の努力により、目標以上の結果を出す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ジュエリー、アクセサリーのオーダーメイド製作、教室の運営、自ブランドの設立		
時間外に必要な学修				
市場調査などの情報収集、技術向上のための自主練習、目標設定のための考察				
回	テ ー マ	内 容		
1	地金加工：真鍮リング	真鍮線を使ったリング製作		
2	地金加工：真鍮リング	真鍮平角線を使った鉚目リング製作		
3	ロストワックス：甲丸リング原形	ロストワックス技法によるリング製作の基礎		
4	ロストワックス：リング原形(自由デザイン)	ロストワックス技法による自由デザインのリング製作		
5	地金加工：ドッグタグ	真鍮版を切り抜いてドッグタグを製作		
6	ロストワックス：鑄造リング仕上	ロストワックス技法によるリングの仕上げ		
7	地金加工：平打リング	銅板から平打リングを製作①		
8	地金加工：平打リング	銅板から平打リングを製作②		
9	ロストワックス：ペンダントトップ(指定デザイン)	ロストワックス技法によるペンダントトップの原形製作の基礎		
10	ロストワックス：ペンダントトップ(自由デザイン)	ロストワックス技法による自由デザインのペンダントトップ		
11	地金加工：真鍮ペンダントトップ	真鍮素材を加工してペンダントトップを製作		
12	ロストワックス：鑄造ペンダントトップ仕上	ロストワックス技法によるペンダントトップの仕上げ		
13	地金加工：石留ペンダントトップ	石留技法を使ったペンダントトップの製作①		
14	地金加工：石留ペンダントトップ	石留技法を使ったペンダントトップの製作②		
15	市場調査	街に出て市場調査を行う		
16	地金加工：シルバーリング	銀素材を使って甲丸リングを製作		
17	自由課題	自由課題テーマ「自分のブランドを作ってみよう」 自分のジュエリーブランドを設定して、売り物を作ってみよう。 目的：品物が出来上がるまでに過程や諸々の経費を実感した上で、売り物としての価格を設定する。また、販売するための工夫なども考えてみる。 グループでの取り組みも可。		
18	自由課題			
19	自由課題			
20	自由課題			
21	自由課題			
22	自由課題			
23	自由課題			
24	講評			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		自由課題の内容により評価 販売品として適正であるか	100%	

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	2025／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 710442@anabukih.ac.jp
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ははじめ、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） ・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。・ソフトの扱いが出来ている。				
（標準目標：B評価以上）※出席率が高いこと前提 ・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。・ソフトの扱いが出来ている。				
（発展的目標：A評価）※出席率が高いこと前提 ・ソフトの扱いが出来ている上に、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				
1年生での経験を踏まえ、継続しながら、2年生では物事を深く理解し、問題に辿り着き、その問題解決をデザインでできるようになる。考える力を養う。グラフィックデザイナーとしての職業につけるようにを目標に課題を構成。その先につながるような学びを行う。同時にプロダクトや建築、グラフィックも含めて多くのデザイナーの知識も深める。良いものをインプットして、良いアウトプットに繋げてもらいたい。				
回	テ ー マ		内 容	
1	<課題1>「ポートフォリオを作ろう！」（4/13）		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を説明。実物も見ながら理解を深め	
2	<課題1>「ポートフォリオを作ろう！」（4/21）		点を何も描かれていない真っ白い紙面に落とす。	
3	<課題1>「ポートフォリオを作ろう！」（4/28）		真っ白い紙面に線を引く。	
4	<課題1>「ポートフォリオを作ろう！」（5/12）		真っ白い紙面に面を敷く。	
5	<課題1>「ポートフォリオを作ろう！」（5/19）		行った研究を編集する。一冊の本にする。	
6	<課題1>「ポートフォリオを作ろう！」（5/26）		読める文字を文字と扱わず、形としてとらえ、コラージュす	
7	<課題2>「平和ポスターをデザインする」（6/2）		平和ポスターについてレクチャー。思いを紙面に表現することについて学ぶ。自分自身で想像したらコンセプトを書き出す。	
8	<課題2>「平和ポスターをデザインする」（6/9）		コンセプトを書き出す。ラフを描く。デザイン制作に入る。	
9	<課題2>「平和ポスターをデザインする」（6/16）		デザイン制作。	
10	<課題2>「平和ポスターをデザインする」（6/23）		デザイン制作。	
11	<課題2>「平和ポスターをデザインする」（6/30）		デザインしたポスターを印刷する。	
12	<課題4>「プロダクトを包むパッケージデザイン」（7/7）		これまでの課題でデザインしたプロダクトを包むデザインをする。	
13	<課題4>「プロダクトを包むパッケージデザイン」（7/14）		プロダクトを理解し、目的を持ってデザインすることを考える。ラフを描く。	
14	<課題4>「プロダクトを包むパッケージデザイン」（7/28）		デザイン制作。素材を決める。形を決める。	
15	前期のまとめ（7/30）		前期のまとめ。一人一人にも面談。前期の感想など、ここに思うところヒアリングする。	
16	<課題4>「プロダクトを包むパッケージデザイン」		夏休みに用意した素材を印刷または形にしていく。	
17	<課題4>「プロダクトを包むパッケージデザイン」		フィニッシュワーク。プレゼンテーション	
18	<課題5>「問題をグラフィックデザインで解決する」		紙面に表現をしてみる。	
19	<課題5>「問題をグラフィックデザインで解決する」		印刷をして完成させる。	
20	<課題5>「問題をグラフィックデザインで解決する」		パッケージデザインについてレクチャー。事例も含めて理解を深める。	
21	<課題5>「問題をグラフィックデザインで解決する」		コンセプトを考え、ラフを描く。	
22	<課題5>「問題をグラフィックデザインで解決する」		デザイン制作。	
23	<課題5>「問題をグラフィックデザインで解決する」		デザイン制作。	
24	プレゼンテーション・後期のまとめ		プレゼンテーションと1年間のまとめ。	
教科書・教材			評価基準	評価率
			課題提出	100%
				その他

				作'成者:' 藤本美夏	
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		2025／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	藤本美夏 0710600@anabukih.ac.jp
授 業 の 概 要					
全国～身近な事例をもとにソーシャルデザインについて学び、自分たちに出来ることを考案する。					
授業終了時の到達目標					
C評価：授業の出席率が2/3以上であること・課された課題の提出を全て行うこと					
B評価：課題発見と提案ができること（※）					
A評価：独自の視点での課題発見と、それに対して有効な提案ができること（※）					
※A、B評価においては、評価に値する出席率であり、全ての課題提出を満たしていることを前提とする					
実務経験有無		実務経験内容			
有		障がい者福祉事業、アートによるまちづくり事業等を運営する認定NPO法人にてインハウスデザイナーとして勤務（2024年11月～）			
時間外に必要な学修					
「ソーシャルデザイン」と名のついていない物事もソーシャルデザイン（社会をよりよくするために行われていること）であるという意識を持ち、課題発見の眼差しを持って日々生活を送る					
回	テ ー マ		内 容		
1	自己紹介/ソーシャルデザインとは何か/年間の授業説明		講師・学生自己紹介/ソーシャルデザインとは何か/年間の授業説明		
2	全国のソーシャルデザインの事例を学ぶ		全国のソーシャルデザインの事例を学び、他にどういった事例があるか調べる		
3	リサーチ発表		自身が発見したソーシャルデザインの事例を発表し合う		
4	身近なソーシャルデザインの事例を学ぶ		身近なソーシャルデザインの事例を学び、他にどういった事例があるか調べる		
5	リサーチ（学外）		気になる場所に赴き、リサーチを行う		
6	リサーチ（学外）		気になる場所に赴き、リサーチを行う		
7	リサーチ発表		自身が発見したソーシャルデザインの事例を発表し合う		
8	Group Work		課題発見		
9	Group Work		課題発見		
10	Group Work		課題解決方法を探る		
11	Group Work		課題解決方法を探る		
12	Group Work		課題解決方法を考案する		
13	Group Work		プレゼンテーション準備		
14	グループワークの成果発表/レポート提出		グループワークの成果発表、レポート提出		
15	前期振り返り		前期振り返り		
16	個人 Work		課題発見～身近な問題を発見する～		
17	個人 Work		課題発見～身近な問題を発見する～		
18	個人 Work		課題発見～身近な問題を発見する～		
19	個人 Work		課題解決方法を探る		
20	個人 Work		課題解決方法を探る		
21	個人 Work		課題解決方法を探る		
22	個人 Work		課題解決方法を探る		
23	個人 Work		課題解決方法を形にする		
24	個人 Work		課題解決方法を形にする		
25	個人 Work		課題解決方法を形にする		
26	個人 Work		課題解決方法を形にする		
27	個人 Work		課題解決方法を形にする		
28	個人 Work		プレゼンテーション準備		
29	個人ワークの成果発表/レポート提出		個人ワークの成果発表、レポート提出		
30	後期振り返り		後期振り返り		
教科書・教材		評価基準		評価率	その他
PC、入学時に購入した教材一式		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%	

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	2025／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	盆子原隆志
授 業 の 概 要				
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。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・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				
(基本目標:B評価以上) ・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)				
(発展的目標:A評価) ・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	会社員時代に樹脂製品のデザイン業務、自動車などの衣表面3Dグラフィック作成に従事 2022年から個人事業をスタート、現在自動車用のアクセサリーを製造、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。				
回	テ ー マ	内 容		
1	ウォーミングアップ	・自己紹介シート作成(興味のある分野や職種含む)		
1後半～9	第1課題:「意味のあるかたち」をつくる	造形力／意味と機能の関係／プロダクトの「誘導性」「親しみ」を学ぶ。 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。 8週目はプレゼンテーション、講評会		
9～15	第2課題:推し業界”のデザインコンペ	学生が就職したい業界、または興味のある職種に近いテーマを想定し、その業界の企業に“持ち込みできそうな”企画を自分で立てる。アウトプットを就活時にポートフォリオとして使用することを目的とし、ポートフォリオに耐える構成内容を盛り込む 15週目はプレゼンテーション、講評会		
16～26	第3課題:未来を見据えたプロダクト	未来の社会に起こりうる変化や課題に対して、“暮らしの中で役に立つプロダクト”を考える。 ・災害との共存社会・高齢社会と生活支援・サステナブルな暮らし・多様性と選択の時代・デジタルとリアルの再バランス の5つの中からテーマを選び、自分の興味のある分野と組み合わせで自由に提案する。 26週目はプレゼンテーション、講評会		
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
家具デザイン2		商品企画デザイン学科/2年	2025/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 710436@anabukih.ac.jp
授 業 の 概 要				
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。				
授業終了時の到達目標				
●基本目標:C以上 ・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 ・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 ・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				
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/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: 作業台のデザイン		リサーチ	
5			アイデアスケッチ・試作	
6			試作	
7			試作	
8			プレゼンテーション/修正設計	
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。

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	2025/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 710434@anabukih.ac.jp
授 業 の 概 要				
・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。				
授業終了時の到達目標				
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				
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				
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				
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	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
色彩検定UC級公式テキスト			到達目標に即して各課題の提出	100.0%
色彩検定過去問題			状況及び到達度で評価する	
新配色カード199b				その他

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	2025/通年	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	年盛寛 satoshi-toshimori@anabukih.ac.jp
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				
・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				
世の中で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・自己紹介・グループワーク		各グループに分かれて自己紹介・グループワーク	
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	
3-10	実習		各技法を選んで実習	
11-12	金継ぎ体験		金継ぎについて知り、金継ぎを制作する	
13-15	素材別課題発表会 印刷技法		シルクスクリーン体験	
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。