

作成者:年盛寛

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	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	57回	114時間	必須	年盛寛 池田美和子
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) ・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		
2-54	制作	各自制作		
55-57	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。

作成者:年盛寛

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	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。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
空間表現基礎2		建築学科・商品企画デザイン学科／1年	2025／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	年盛 覚
授 業 の 概 要				
Adobe Illuustrator、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) ・Adobe illustrator,Photoshopを用いて、表現することができる。 (標準目標:B以上) ・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) ・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、エクストラ問題へのチャレンジ				
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 塗と線		
3	基本的な図形を描いてみよう	図形ツールの使い方 ① Training 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 Training 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 クリップングマスク		
5	ペンツールの使い方	ペンツールの基本操作 ③Training 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 パスの削除と追加		
6 ～ 7	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		
8	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		
9	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		
10	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		
11	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)		
12 ～ 13	名刺を作ってみよう	トンボについて ガイドについて 定規の表示 整列パネル 特定のオブジェクトを基準とした整列 フォント レイアウトについて		
14 ～ 15	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		
	まとめ	振り返り		
教科書・教材		評価基準		評価率
Trannig Sheet、スライド、参考資料などを		課題①～⑤		各20%
				その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
CAD1		商品企画デザイン学科/1年	2025/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				
●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	課題1「測定と製図」/中間テスト		物品の測定と製図	
7	課題2「部品と組立図」		部品図のある家具の製作図面	
8			部品図のある家具の製作図面	
9	課題3「オリジナル家具の三面図」		家具デザインの課題の三面図	
10			家具デザインの課題の三面図	
11			家具デザインの課題の三面図と模型製作	
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
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	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	36時間	必須	矢吹菜美
授 業 の 概 要				
「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。				
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を説明。実物も見ながら理解を深める。		
2	<課題1>レイアウト基礎「点の研究」 （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>レイアウト基礎「線の研究」 （4/28）	真っ白い紙面に線を引く。		
4	<課題1>レイアウト基礎「面の研究」 （5/12）	真っ白い紙面に面を敷く。		
5	<課題1>レイアウト基礎「研究の編集」 （5/19）	行った研究を編集する。一冊の本にする。		
6	<課題2>レイアウト基礎「読めるを配置する」 （5/26）	読める文字を文字と扱わず、形としてとらえ、コラージュする。		
7	<課題3>「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3>「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3>「平和ポスターをデザインする」 （6/16）	デザイン制作。		
10	<課題3>「平和ポスターをデザインする」 （6/23）	デザイン制作。		
11	<課題3>「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>「友達の名刺をデザインする」 （7/7）	二人一組になり、名刺の制作を行う。クライアントでもありデザイナーでもある。どちらも体験をする。		
13	<課題4>「友達の名刺をデザインする」 （7/14）	相手のことを想像し、アイデアを出していく。ラフを描く。デザイン制作。		
14	<課題4>「友達の名刺をデザインする」 （7/28）	デザイン制作。入稿データの作成。		
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5>「感情を紙面に表現する」	課題となる文章を読み、その文章に潜ってイメージを取り出す。		
17	<課題5>「感情を紙面に表現する」	紙面に表現をしてみる。		
18	<課題5>「感情を紙面に表現する」	紙面に表現をしてみる。		
19	<課題5>「感情を紙面に表現する」	印刷をして完成させる。		
20	<課題6>「包むをデザインする」	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		
21	<課題6>「包むをデザインする」	コンセプトを考え、ラフを描く。		
22	<課題6>「包むをデザインする」	デザイン制作。		
23	<課題6>「包むをデザインする」	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	その他
		課題提出	100%	

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	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	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#1/5	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パテ塗り、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。		
4	美しい輪挿しのデザイン#2/5	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パテ塗り、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パテ開始。		
5	美しい輪挿しのデザイン#3/5	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パテ塗り、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。 パテ仕上げとサフェーサー塗り。		
6	美しい輪挿しのデザイン#4/5	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パテ塗り、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。		
7	美しい輪挿しのデザイン#5/5	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パテ塗り、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。 仕上げ。授業内に提出と講評。		
8	ハンドツールデザイン#1/6 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。		
9	ハンドツールデザイン#2/6 66～77	アイデアを固め、スタイロで検証開始。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。		
10	ハンドツールデザイン#3/6 66～77 115～124	硬質ウレタン削り、パテ処理。		
11	ハンドツールデザイン#4/6 66～77 115～124	パテ処理、中間プレゼン、サフ仕上げ。		
12	ハンドツールデザイン#5/6 66～77 115～124	塗装、プレゼンボード制作開始。		
13	ハンドツールデザイン#6/6 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	自身の手法を用いたデザイン#1/7	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)		
17	自身の手法を用いたデザイン#2/7	課題に対して適宜制作。		
18	自身の手法を用いたデザイン#3/7	課題に対して適宜制作。		
19	自身の手法を用いたデザイン#4/7	課題に対して適宜制作。中間プレゼン		
20	自身の手法を用いたデザイン#5/7	課題に対して適宜制作。		
21	自身の手法を用いたデザイン#6/7	課題に対して適宜制作。		
22	自身の手法を用いたデザイン#7/7	課題に対して適宜制作。		
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
家具デザイン1		商品企画デザイン学科/1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	必須	藤本 聖二
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 ・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				
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	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		プレゼンテーション/グループミーティング		
8	課題4:実寸家具制作	設計・実物制作		
9		実物制作		
10		実物制作		
11	課題5:デスクトップファニチャー	調査・アイデアスケッチ		
12		アイデアスケッチ・模型制作		
13		実物製作		
14		実物製作・プレゼンテーション		
15		まとめ		
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
空間デザイン		商品企画学科／1年 建築学科／2年 インテリアデザイン学科／2年	2025/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	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 2025年最終授業	同上		
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。

			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	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	90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				
・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、自動車などの衣装面3Dデータ作成に従事 2023年から個人事業をスタート。現在自動車用のアクセサリを製造、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 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 感覚の訓練		講師自己紹介、生徒自己紹介シート 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 直線 円 楕円 立方体を描く(演習)	
2～4	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) ・2点透視図法 室内空間(演習) ・2点透視図法 立方体と球の集合体(演習) ・3点透視図法 立方体の集合体、円柱、球、立方体を描く(演習)	
5～7	描くプロセス① ・マークスケッチ		単純な造形物に陰影をつけることで、描き方やマーカーの使い方の概要を学ぶ(演習)	
8～10	描くプロセス② ・伝えるためのアイデアスケッチ		三面図をヒントにスケッチを描く ・立方体で構成された椅子(演習) ・相貫する形態(演習)	
11～15	描くプロセス③ ・考えるためのアイデアスケッチ 課題テーマ:1つの機能しかない道具		・必要なものだけを見極める目、機能と美しさのバランス、そして“引き算のデザイン”の大切さを学ぶ ・ネーミングやポイントを書き込み一枚絵にする事で、レイアウトのバランス感覚を身に着ける	
16、17	シーンを描く ・使用感を表すスケッチ表現		1、手を描く 2、人物を描く(あたりの描き方) 3、人物とプロダクトを描く	
18～24	終了課題		一つの製品に複数の使い道を持たせ、機能の掛け合わせや使い方の工夫を考える。前期とは逆に「足し算」の発想で考える力を育てる。また、機能や使い方をわかりやすく伝えるためのスケッチを学ぶ ・プレゼンボード、簡易図面 ・プレゼン	
教科書・教材			評価基準	評価率
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%
				その他
				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
商品デザインゼミ1		商品企画デザイン学科/1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				
・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。

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	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	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。				
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。		
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き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	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。		
18	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。		
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	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。		
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。		
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と理解と、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及び到達度で評価する	100.0%	