

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	2026／通年	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3 単位（90時間）	必須		種田 真幸
授 業 の 概 要			
・ 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			
・ 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（メモ、スケジュール管理の重要性）	
3		偶然がつくる人生 →宿題①	
4		モノの見方① →宿題②	
5		モノの見方② →宿題③	
6	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る① →宿題④	
7		就職活動の世界を知る② →宿題⑤	
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） →宿題⑥	
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（自己紹介文作成）	
12		文章の書き方と構成の仕方（自己紹介文作成） →課題①	
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・検定の記入 →課題②	
17	情報の集め方を学ぶ	情報収集編（学校メールの活用+情報収集の方法）	
18		求人票の見方を知る	
19		興味のある仕事について調べる →課題⑦	
20		興味のある仕事について調べる（志望動機を考える）	
21		興味のある仕事について調べる（志望動機を考える+記入）	
22	言葉での表現の仕方を学ぶ	考え方（その1）①②	
23		他の学生との違いをアピールする方法	
24		企業の話しを聞こう	
25		面接のポイントを理解する	
26	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 →課題③	
27		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
熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		出席・取り組み方 宿題①～⑦	60
		提出課題評価①～③	40
		その他	
		質問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	2026／前期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（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、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学ぶ。				
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、15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	なぜクリエイティブを学ぶのか？デザイン手法とは？		講師の経歴紹介。 自身のバックボーンを紹介しクラス全体で解像度を高める。なぜこの学校に入ったのか、卒業後何をしたいのか。デザイン手法という言葉を意識して学校生活を送る癖をつける。	
2	デザインとは？アートとは？ designare(de:sign) / ニーズ・シーズ・ウォンツ P8		アートはいつから始まったか？アートとデザインは誰の為なのか？デザインの語源 designare(de:sign) の紹介から、デザインとは社会の課題を解決するための手法である事を理解する。（意匠とデザイン）	
3	プロダクトデザインの領域 P8～13		プロダクトと空間・情報のデザインを比較し、デザインの役割、寿命、スケールの違いを理解する。プロダクトデザインの意義やプロダクトデザイナーは何をデザインしているのか理解し、近年見られるデザインの領域拡大についても触れる。	
4	プロダクトデザインの身体と身心への喜び 用と美/機能美/エモーショナルデザイン/ユニバーサルデザイン/エコデザイン/キッズデザイン P130/34/24/26/32		機能性と審美性は人と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？議論をしながらテーマとして持ち帰る。	
5	カタチに込められたメッセージ～アフォーダンス 深澤直人/ムラタチアキ P20/36/50/96		カタチには意味がある。身心に訴えるものもあれば、身体に訴えるものもある。時にその両方に喜びを与える場合も存在する。プロダクトのメッセージの読み解きグセをつける。またアフォーダンスとはどのような考え方が理解する。	
6	インハウスデザイナーとフリーランスデザイナー P48		プロダクトデザイナーの働き方には大きく分けて2つある。インハウスデザイナーとフリーランスデザイナーが存在し、それぞれどのような職能を必要とするか紹介。自身がどのようなデザイナーになりたいか考える機会とする。将来プロダクトデザイナーになるならば、何をどのようにデザインしたいかヒアリング。	
7	プロダクトデザインの歴史 P14/16/18		プロダクトデザインの歴史を紐解き、歴史的デザイナーの名前、作品、考え方など理解し、社会に出た時にアウトラインを解説できるようになる。	
8	プロダクトデザインの近年～領域拡大 地域のデザイン/ソーシャルデザイン/デザイン思考/デザインあ/GoodDesign賞 P30		現代のプロダクトデザイナーの作品の紹介と解説からそのデザインの意図を考え、考察癖をつける。デザインの領域拡大も最近は多く行われていて、その背景や意義などを考える。	
9	デザインから生産のフロー P52～63		デザインは誰から誰へバトンタッチされ製品として世に出ているのかそのフローを理解する。いくつかあるフェーズの中でデザイナーは多部署とどのように関わるか？	
10	デザインの手法を発見する P78～91		「じぶんのやり方」（手法）を探し続けましょう。自分にとって帰ってくる場所となるフィロソフィーを発見しましょう。手法とコンセプトの違いの解説から、コンセプトの大切さを学ぶ。コンセプト作成のための手法の聞きなれない言葉を理解する。	
11	コンセプト・アイデア P86/140		アイデアからコンセプトに成長させるためにストーリーを想像しましょう。共感できる物語とは？	
12	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。	
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	
教科書・教材			評価基準	評価率
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%
				その他

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	2026／後期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（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、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学ぶ。				
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、15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	
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、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、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、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
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%
				その他

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	2026／通年	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（104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り、多様なデザインがある。それは使う人、使う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り、また、つくるという観点からも様々なアプローチが考え得るからである。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。			
授業終了時の到達目標			
C評価：家具模型の作り方を理解できる。木工機械の使い方を理解し安全に使用できる B評価：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 A評価：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	授業概要説明/自己紹介 椅子のデザイン	自己紹介 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	家具制作実習	名作椅子のリデザイン 什器の組立	
4	課題2: 机の上の家具	調査・ブレインストーミング 工房機材実習	
5		スケッチ・試作	
6		プロトタイプ制作	
7		プロトタイプ制作 写真撮影	
8	課題3: 1枚板家具のデザイン	プレゼンテーション 調査・ブレインストーミング	
9		アイデアスケッチ・模型制作(CNC見学?)	
10		模型制作	
11		中間プレゼン・模型制作	
12		中間プレゼン・模型制作	
13	課題4: 実寸家具制作	制作	
14		プレゼンボード制作	
15		プレゼンテーション	
16	課題5: あかりのデザイン	ワークショップまたはショールーム見学	
17	課題6: こどもの家具	課題説明・ミーティング	
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		プレゼンテーションボード制作	
24		展示準備	
25		展示準備	
26	まとめ	振り返り・大掃除	
教科書・教材		評価基準	評価率
		プロセス評価 成果物（課題・試験）評価	30.0% 70.0%
			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
空間表現基礎2		商品企画デザイン学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位(30時間)		必修		池田美和子
授 業 の 概 要				
Adobe Illuustrator、Photoshopの基礎を学び、プレゼンテーションボード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、プレゼンテーションボードを作成することができる。 (標準目標:B以上) ・Adobe illustrator,Photoshopを用いて伝わるデザインを考え、表現することができる。 ・Adobe illustrator,Photoshopの操作を理解し、印刷ができる。 (発展的目標:A) ・Adobe illustrator,Photoshopを用いて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。				
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				
基本操作の復習、CADソフト(JW)の学習				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション		Windowsの設定 ソフトウェアインストール この授業について IllustratorとPhotoshopについて概要をつかむ 授業のゴール(目標)について	
2～4	Illustrator基礎		画面説明 図形ツール 選択・移動・整列 線・パス ペンツール(軽く) レイヤー 線の太さ 線種(破線など) スケール感について	
5～7	CADデータとの連携		CADデータについて Illustratorでの読み込み よくある崩れ レイヤー整理 線の太さ調整 不要線削除 線の強弱 塗り(ゾーニング) 簡単な着色	
8	Illustratorでのレイアウト		文字入力 フォント 余白・配置	
9	Photoshop基礎		画面説明 画像補正(明るさ・色) 切り抜き	
10	Photoshop応用		合成 影・光 テクスチャ	
11	Illustrator×Photoshop連携		画像配置 リンク画像 書き出し	
12	構成設計		ボード構成の考え方 視線誘導 情報の優先順位	
13・14	プレゼンテーションボード作成		個別制作	
15	まとめ		鑑賞・講評	
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		プロセス 途中課題 最終課題		30% 30% 40%
				その他
				Google Classroom を活用する

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	2026／通年	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（104時間）		必修		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				
A評価：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 B評価：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 C評価：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年から個人事業をスタートし、木工製品を中心に自動車用アクセサリーの製造、販売を行う。		
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	内 容			
1	挨拶 思考の表現 ・自己紹介シート、達成目標、期待点 ・似顔絵 ・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 透視図法の理解1/3 ・直線/円/楕円/立方体を描く ・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）			
3	透視図法の理解2/3 ・2点透視図法 立方体の集合体（演習）			
4	透視図法の理解3/3 ・3点透視図法 立方体と球の集合体（演習）			
5～7	描くプロセス① ・立方体で構成された椅子 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 ・アイデアスケッチ 立方体で構成された椅子（演習） ・相貫する形態（演習）			
11～16	テーマに沿ったデザインスケッチ① 日常の中にある“ちょっと不便な状況”を一つ見つけ、それを解決するプロダクトをデザインせよ ・アイデアースケッチ、三面図（演習） ・プレゼンボード（演習） ・プレゼンテーション			
17	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）			
18	同上 人物を描く 人物とプロダクトを描く			
19～26	終了課題 テーマに沿ったデザインスケッチ② ある特定の人のためのプロダクトをデザインせよ デザインスケッチ 図面、デザインモデル プレゼンボード 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	30%	
		成果物	70%	

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	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4 単位（60時間）	必修		池田美和子
授 業 の 概 要			
これまで学習してきた内容や習得した技術を活かしながら、修了制作へ向けてアイデアを出し計画を立て進行していく方法を実践を通して学習する。また企画段階・途中経過・完成をプレゼンテーションとして発表する。			
授業終了時の到達目標			
(基本目標：C評価以上) ・進行段階に応じたプレゼンテーションを作成することができる ・アイデアを形にすることができる			
(標準目標：B評価以上) ・進行段階に応じたプレゼンテーション等を作成し発表することができる ・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) ・社会ニーズに応じたテーマ設定ができる ・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テーション資料、発表が作成できる			
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、エクステリア製品の販売		
時間外に必要な学修			
授業でのアドバイスを反映させながら授業外でも作業を進めてほしい。 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。 実際に販売されている店舗に足を運ぶことも大切です。			
回	内 容		
1	企画発表①	2年生の卒業制作へ向けての企画発表を聞き、次週の発表や修了制作への取り組み方の参考にする。	
2	企画発表②	自身の企画を発表する。アドバイスや質問された疑問点などから企画を更に練っていく。	
3	追加リサーチ	企画発表を受けて見えてきた必要項目についてリサーチを進め、制作に入る準備をする。	
4・5	制作	制作を進める。	
6	中間プレゼン	進捗状況をまとめ、プレゼンテーションを行う。アドバイスを受けて、後半の制作へ向けた計画を立てる。	
7～10	制作	制作を進める。	
11	最終プレゼン準備	修了制作を完成させ、発表のためのプレゼンテーションを作成する。その他プレゼンテーションのための準備を進める。	
12	最終プレゼンテーション	最終プレゼンテーションを行う。	
13・14	コンテスト・展示へ向けてのブラッシュアップ	最終プレゼンテーションで出た意見を受け止め作品をより良いものにできるようブラッシュアップを進める。	
15	まとめ	製作過程、当初計画と完成作品についてなどを振り返る	
教科書・教材		評価基準	評価率
		企画書 中間プレゼン 最終プレゼン	30% 30% 40%
			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1	商品企画デザイン学科／1年	2026／前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位(60時間)	必修		池田美和子	
授 業 の 概 要				
様々な素材に触れ、プロダクトデザインに関する知見を深める。販売会を通して製品作りのプロセスを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C以上) 興味を持って製品作成に取り組み、アイデアを出すことができる (標準目標:B以上) 主体的に製品作成に取り組み、製品を完成させることができる (発展的目標:A) 主体的かつ積極的に製品作成に取り組み、製品を完成させ、販売するための準備も行うことができる				
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				
日常の中のプロダクトに目を向けて、造形や機能などのデザインについて観察してほしい。				
回	テ ー マ	内 容		
1	オリエンテーション	この授業について NANAMEUE紹介 分野別実習についての紹介		
2～9	分野別実習	分野(シルクスクリーン・ガラス加工・張り子・陶芸)に分かれて、技法を学び、販売会へ向けた製品を作る。		
10	金継ぎ実習①	金継ぎ技法について学び、金継ぎを体験する。		
11・12	販売会準備	販売会へ向けて販促物や什器などを準備する		
13	金継ぎ実習②	金継ぎ技法について学び、金継ぎを体験する。		
14	ペーパーコード張り実習	ペーパーコードを使用した家具について学び、ペーパーコード張りを体験する。		
15	販売会	販売会を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
各提示資料		プロセス 最終課題	60% 40%	質問、チェックなどはメールでも受け付けます。

作成者:岩竹

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	2026／通年	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（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伝える力を身に着けていく。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。		
2	同上		
3	②形・マテリアルに出会う。知る。		
4	同上		
5	同上		
6	同上		
7	③マテリアルからイメージする。		
8	同上		
9	同上		
10	同上		
11	同上		
12	④深くリサーチする。深堀する。		
13	同上		
14	同上		
15	同上		
16	同上		
17	⑤伝える力を身に着けていく。		
18	同上		
19	同上		
20	同上		
21	同上		
22	⑥展開していく。		
23	同上		
24	同上		
25	同上		
26	同上		
27			
28			
29			
30			
教科書・教材		評価基準	評価率
		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みます。

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（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、15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#1/5	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一輪挿しのデザイン。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一輪挿しのデザイン。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一輪挿しのデザイン。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一輪挿しのデザイン。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	
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		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%
			その他

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	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（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、15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	
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	
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
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%
				その他

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	2026／前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（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				
C評価：CADの基本操作ができる。簡単な家具の三面図が描ける。 B評価：製作に必要な設計図面を描ける。 A評価：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	その他
Jw_cadでラクラク木工製図		プロセス評価 成果物（課題・試験）評価	30.0% 70.0%	

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 1		商品企画デザイン学科/1 年	2026／通年	演習	
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位 (52時間)		必修		矢吹菜美（清政）	
授 業 の 概 要					
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のできるようになる。考える力を養う。グラフィックデザイナーとしての職能を身につけるように課題を構成。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。					
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。					
（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。					
（発展的目標：A評価）※出席率が高いこと前提 ・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		ブランディング・リブランディングを主体としたアートディレクションを行っている。			
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。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を説明。実物も見ながら理解を深める。		
2～7	<課題1>レイアウト基礎① ・「点の研究」 ・「線の研究」 ・「面の研究」 ・「研究の編集」		<エピソード>二人一組になり、公園で遊ぶ。一人は目を瞑る。目を瞑った相手と一緒に遊ぶにはそうしたら良いか相手を思い、想像し、楽しく遊ぶ。2回ずつ交互に交代する。1回目と2回目の違いも感覚で理解する。 ・点を何も描かれていない真っ白い紙面に落とす。 ・真っ白い紙面に線を引く。 ・真っ白い紙面に面を敷く。 ・行った研究を編集する。一冊の本にする。		
8～14	<課題2>「平和ポスターをデザインする」		・「平和って何？」皆でディスカッションする。 ・ポスターとは何かレクチャーし、ポスターの果たす目的について考える。 ・自分の中に思う「平和」を書き出し、自分の考えを整理し、その考えや思いをどう可視化するか考え想像する。 ・自分を思いを可視化し表現してみる。アウトプットとして吐き出してみる。表現が自由。自分の思うように挑戦してみる。 ・自分のデザインに合う紙を選んでポスターを完成させる。		
15	前期のまとめ		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。		
16～17	<課題3>レイアウト基礎②「読めるを配置する」		・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。 ・コラージュしたもの一つ選んで、同じような見た目になるようにIllustratorで制作する。印刷して、実寸と画面との差を発見する。画面上のサイズと実寸との違いを知るところから始めます。 ※夏休み明けのソフト操作のウォーミングアップも計りますも計ります。		
18～22	<課題4>レイアウト応用①「友達の名刺をデザインする」		・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。 ・名刺とは何かを考える。 ・相手へのヒアリングを丁寧に行う。 ・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。 ・デザインに合う紙を選んで印刷する。□		
23～26	<課題5>レイアウト応用②「感情を紙面に表現する」		・課題となる文章を読み、その文章に潜ってその先にあるイメージを取り出す。紙面に表現をしてみる。 ・文字を配置することは、想いと繋がっていることを学ぶ。 ・最終日はプレゼンと一年のまとめを行う。		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
			・課題に向かう姿勢 ・理解を深め自分で発展させれる ・クオリティ	30.0% 30.0% 40.0%	

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	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
3単位（94時間）	必須		池田美和子 年盛寛	
授 業 の 概 要				
これまで学習してきた内容や習得した技術を活かしながら、修了制作としての作品を完成させ、発表や展示を行う				
授業終了時の到達目標				
（基本目標：C評価以上） ・テーマを自分で設定することができる ・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） ・社会ニーズに応じたテーマ設定ができる ・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展示計画・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	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反映させながら授業外でも作業を進めてほしい。 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。 実際に販売されている店舗に足を運ぶことも大切です。				
回	テ ー マ	内 容		
1	オリエンテーション	スケジュールを確認 企画書の確認等		
2-35	企画発表②	自身の企画を発表する。アドバイスや質問された疑問点などから企画を更に練っていく。		
36	最終プレゼンテーション	最終プレゼンテーションを行う。		
37-46	コンテスト・展示へ向けてのブラッシュアップ	最終プレゼンテーションで出た意見を受け止め作品をより良いものにできるようブラッシュアップを進める。		
47	まとめ	製作過程、当初計画と完成作品についてなどを振り返る		
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	100.0%	質問、チェック 依頼はEメールでも受け付けます。