

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	2026／通年	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
2 単位（60時間）		必須		池田美和子
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		エクステリアの設計、デザイン		
時間外に必要な学修				
3KAN教育の成長実感のため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	
			DX教育に関する内容（AI活用等）	
	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
		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	2026／通年	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		佐々木智子
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、関心を持つこと。			
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	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	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		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。・ソフトの扱いが来ている。			
(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	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			
自分の好きを大切に。収集する。なぜ好きなのかも探る。また、世の中にある良いデザインを分野問わずたくさん見る、感じる、調べる、インプットする。たくさんポケットに入れておけば、これからの課題制作（アウトプット）に生きてきます！			
回	テ ー マ	内 容	
1～8	＜課題1＞「ポートフォリオを作ろう！」	・レイアウトの本質を理解し、目的のためのレイアウトをどうデザインするか考える。 ・「伝える」について考える。就職活動のためのポートフォリオであるならば、何を伝えないといけないのか考える。 ・パターンを作ったら、プリントアウトする。いくつかのパターンを原寸で確認し、改めて何を伝えたいかを整理する。 ・文字の大きさ、写真、レイアウト構成を再度吟味する。その中で最終的なレイアウトを選ぶ。 ・選んだレイアウトをベースにし、他の作品を展開していく。本番の用紙に印刷して完成。	
9～14	＜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。	
16～22	＜課題3＞「プロダクトを包むパッケージデザイン」	・パッケージデザインとは何かレクチャー。知識を得る。 ・これまでの課題で自身がデザインしたプロダクトを包むデザインをする。 ・中身のことを考えた「包む」をデザインします。 素材、形、包む仕様も大事になります。 ・最後にプレゼンテーションを行う	
23～26	＜課題4＞「問題をグラフィックデザインで解決する」	・一つの問題を提示します。その問題を自分なりに考え「グラフィックデザインで解決」の方法を探り、デザインします。 ・グラフィックデザインとは何かをもう一度思い返し、自分なりにデザインで昇華してみます。 ・最後にプレゼンテーションを行う ※26回目は一年もまとめも行う。	
教科書・教材		評価基準	評価率 その他
デザイン基本の「き」		・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
パブリックデザイン		商品企画デザイン学科／2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
2単位(30時間)		必修		池田美和子
授 業 の 概 要				
「公共」という視点を取り入れながら、社会で活用できる商品の企画・デザイン・制作・販売までのプロセスを体験的に学びます。それぞれが主体的にアイデアを出し、他者の意見も取り入れながら具体的な形を考え進めていきましょう。NANAMEUEでの販売を前提とした商品開発を通して社会に発信していくことも学びます。 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、製品の企画・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				
身の回りの製品やブランドが持つ社会的な意味や立ち位置について考えてみよう				
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 授業の最終成果物(課題)を確認する	
2	ニーズ発見のためのリサーチ 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		NANAMEUEを知る それぞれが思うNANAMEUEのイメージをまとめていく グループワークでのコンセプト・方向性の検討	
3	発想力を高め、具体的な製品アイデアを生み出す		ブレインストーミングやAIを活用したアイデア出し	
4	制作計画の検討		制作する製品に対する制作計画の立案 制作チームの結成 必要素材の洗い出し、調達方法確認	
5	制作		試作の制作	
6	制作		試作の制作	
7	制作		試作の制作	
8	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	
9	制作		制作	
10	制作		制作	
11	制作		制作	
12	制作		制作	
13	制作		制作	
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
各提示資料			プロセス 最終課題	40% 60%
				その他
				質問、チェックなどは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 2		商品企画デザイン学科／2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				
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				
C評価（基本到達） ・課題を理解し、基本的なデザインプロセス（調査・発想・具体化）を踏めている ・アイデアを提案物として表現できている（スケッチ・モデル・レンダリング等）				
B評価（標準到達） ・課題の目的に沿った妥当な製品企画・デザイン提案ができる ・フィードバックを受けて修正・改善ができる ・第三者に伝わる構成のプレゼン資料を制作できる				
A評価（発展到達） ・現代のニーズを踏まえた独自性・提案性のあるデザインができる ・プロセスを論理的に整理し、説得力をもって説明できる ・表現・構成に工夫があり、魅力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		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	ウォーミングアップ		・自分設計図(興味のある分野や職種含む)	
1.5～8	第1課題 既存プロダクトの再設計（リデザイン）		身の回りにある既存のプロダクトを1つ選び、その課題を分析した上で、新たな価値を加えた再設計提案を行う。	
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	
16～28	第3課題 企業・ブランドを想定した新規プロダクト提案		実在する企業またはブランドを設定し、その企業が展開しうる新規プロダクトの提案を行います。 中間課題で行った「推し業界・企業研究」を踏まえてもOK。ブランドの価値や特徴、既存製品との関係性を考慮しながら、実際の製品化を想定したデザイン提案を行ってください。 単なる思いつきではなく、「なぜその企業がそれを出すのか」という必然性を重視します。	
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%	

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	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）		必須		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、卒業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	テ ー マ		内 容		
1	企画発表①		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。		
2	企画発表②		1年生の卒業制作へ向けての企画発表を聞き、参考にしたり、アドバイスをしたりディスカッションを行いながら自身の制作内容も深める。		
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	その他
			企画書 中間プレゼン 最終プレゼン	30% 30% 40%	

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	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
各提示資料		プロセス 最終課題	60% 40%
			その他 質問、チェックなどは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	2026／通年	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		藤本美夏
授 業 の 概 要			
全世界、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プロセスを通して、課題発見・課題解決の視点を養う			
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	2019-2024：多摩美術大学プロダクトデザイン専攻 助手 2025～現在まで：福祉事業を展開するNPOにてインハウスデザイナーとして従事		
時間外に必要な学修			
「ソーシャルデザイン」と明確に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つかわれているデザインの力）であるという意識を持ち、課題発見・課題解決の視点をもって日々の生活を送る			
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	他国～全国のソーシャルデザインの事例を学ぶ	他国～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	
6	Group Work	課題発見	
7	Group Work	課題発見	
8	Group Work	課題発見	
9	Group Work	課題解決方法を探る	
10	Group Work	課題解決方法を探る	
11	Group Work	課題解決方法を考案する	
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	夏休み課題：課題発見～身近な問題を発見する～ テーマ候補プレゼンテーション	
17	個人 Work	テーマリサーチ	
18	個人 Work	リサーチプレゼンテーション	
19	個人 Work	ペルソナ設計	
20	個人 Work	カスタマージャーニー作成	
21	個人 Work	アイデア発想	
22	個人 Work	アイデアを1つ選び、形にする（スケッチ・模型）	
23	個人 Work	制作	
24	個人 Work	制作	
25	個人 Work	制作	
26	個人 Work	制作	
27	個人 Work	プレゼンテーション準備	
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
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%
			その他

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	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
4 単位（132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、卒業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	
2-40	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。	
41	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。	
41-65	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。	
66	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
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
アクセサリーデザイン		商品企画デザイン学科／2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（96時間）		選択		畠山浩平
授 業 の 概 要				
金属工芸技法を通じて、アクセサリー製作を学び、考え、個人の答えを出す。 アクセサリー製作に必要な金属工芸技法の基礎技術、及び知識を学ぶ。 自分の考えや好みを、アクセサリーという形で表現することが目標。				
授業終了時の到達目標				
金属工芸技法を用いたアクセサリーを自力で製作できる。 C評価：授業内容（金属工芸技法を用いたアクセサリー製作）について理解する。 B評価：商品として成立するものを自力で製作できる。 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				
市場調査やインターネット等を用いた情報収集、 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	オリエンテーション 演習0：真鍮リング		オリエンテーション（自己紹介＋授業概要説明等） 真鍮線材を使ったリング製作	
2	演習1： 地金加工＜真鍮リング＞		真鍮平線を使った鍔目リング製作	
3	演習2： ロストワックス＜甲丸リング＞		ロストワックス技法によるリング製作の基礎	
4	演習2： ロストワックス＜自由デザインリング＞		ロストワックス技法によるリング製作の応用	
5	演習3： 地金加工＜ドッグタグ＞		銅または真鍮板材からドッグタグを製作	
6	演習4： 地金加工＜板物チャーム＞		銅または真鍮板材からチャームを製作	
7	演習2： 鋳造上がりのリング仕上		ロストワックス技法によるリングの仕上げ	
8	演習5： 地金加工＜銅の平打ちリング＞		銅板材から平打ちリングを製作	
9	演習5： 地金加工＜銅の平打ちリング＞		銅板材から平打ちリングを製作	
10	演習6： ロストワックス＜ペンダントトップ＞		ロストワックス技法によるペンダントトップの製作	
11	演習6： ロストワックス＜ペンダントトップ＞		ロストワックス技法によるペンダントトップの製作	
12	演習7： 地金加工：覆輪留チャーム		石留技法を用いたチャームの製作	
13	演習7： 地金加工：覆輪留チャーム		石留技法を用いたチャームの製作	
14	演習6： ロストワックス＜ペンダントトップ＞		ロストワックス技法によるペンダントトップの仕上げ	
15	市場調査（学校外授業）		町に出て市場調査を行う	
16	演習8 地金加工：シルバーリング		銀素材を使ってシルバーリングを製作	
17	自由課題製作		自由課題のテーマ「オリジナルブランドアイテム」	
18	自由課題製作		概要：オリジナルブランドを設定し、それに準じたアイテムを1点以上製作する。	
19	自由課題製作		条件1：デザイン、設計、製作まですべて自分で行う。 条件2：販売価格を設定する。	
20	自由課題製作		グループでの取り組みも可。 グループで提出物1点の製作も可。	
21	自由課題製作		仕様素材の代替可。 例：デザイン上はゴールド→真鍮にて製作。	
22	自由課題製作		※製作途中でも講評時には提出すること。	
23	自由課題製作			
24	講評：自由課題作品		自由課題作品を講評。	
教科書・教材			評価基準	評価率
			前期： 製作物1点以上を提出 後期： 製作物1点以上を提出 （前期提出物以外）	100%
				その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
3D-CAD	商品企画デザイン学科／2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（96時間）	必須		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の役割とそのための技術を学ぶ。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				
C評価：FUSION360で簡単なモデリングができる B評価：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 A評価：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/アイデアスケッチ・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」	リサーチ		
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		アイデアスケッチ/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		中間プレゼンテーション/特別講義		
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		モデリング・レンダリング・プリント		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		プロセス評価 成果物（課題・試験）評価	30.0% 70.0%	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	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（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。人間工学や機能そして美的要素といった観点を踏まえ、人が日常生活の中で使う道具としての役割を多角的に考察する。また家具を製造するための様々な技術や素材についての知識も深め、構造や素材特性といった観点からも新しい価値を提供できるデザインを実践を通じて身に着ける。				
授業終了時の到達目標				
C評価：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。 B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。 A評価：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	授業概要説明/自己紹介	自己紹介 いろいろな椅子の紹介/ワークショップ		
2	家具制作実習	アクセサリー什器の板取り		
3	課題1:素材と収納	調査・ブレンストーミング		
4		スケッチ・試作		
5		スケッチ・試作		
6		試作		
7	課題2:木の価値とデザイン	リサーチ		
8		リサーチ		
9		プレゼンテーション アイデア出し・スケッチ		
10		アイデア出し・スケッチ		
11		模型制作		
12		模型制作・プレゼンボード制作		
13		模型制作・プレゼンボード制作		
14		プレゼンボード制作		
15		プレゼンテーション		
16	課題3: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4:曲木と成型合板	リサーチ/曲木実習		
18		アイデアスケッチ・デジタルモデリング		
19		デジタルモデリング		
20		実物制作		
21		実物制作		
22		プレゼンテーションボード制作		
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
		プロセス評価 成果物（課題・試験）評価	30.0% 70.0%	質問はEメールでも受け付けます。