

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	2021/通年	講義
	授業時数	必須・選択	担当教員
	90時間	必須	池永和代+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品質管理・人材教育育成を担当		
時間外に必要な学修			
<ul style="list-style-type: none"> ・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	
	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+各チューターによるHR	
		社会人基礎講座で学ぶことの解説+各チューターによるHR	
		話の聴き方+各チューターによるHR	
		偶然がつくる人生+各チューターによるHR	
		モノの見方①+各チューターによるHR	
		モノの見方②+各チューターによるHR	
	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①+各チューターによるHR	
		就職活動の世界を知る②+各チューターによるHR	
	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方①+各チューターによるHR	
		文章の書き方と構成の仕方②+各チューターによるHR	
		記憶からたどる+各チューターによるHR	
		自分を知る工夫①+各チューターによるHR	
		自分を知る工夫②+各チューターによるHR	
		自分を知る工夫③+各チューターによるHR	
		履歴書の書き方と伝え方+各チューターによるHR	
		履歴書を作成する①+各チューターによるHR	
		履歴書を作成する②+各チューターによるHR	
		履歴書を作成する③+各チューターによるHR	
	情報の集め方を学ぶ	情報収集編+各チューターによるHR	
		興味のある仕事について調べる+各チューターによるHR	
		考え方(その1)①+各チューターによるHR	
		考え方(その1)②+各チューターによるHR	
	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用+各チューターによるHR	
		他の学生との違いをアピールする方法+各チューターによるHR	
		企業の話しを聞こう+各チューターによるHR	
		面接のポイントを理解する+各チューターによるHR	
		動画教材:ディスカッションの基本と応用①+各チューターによるHR	
		動画教材:ディスカッションの基本と応用②+各チューターによるHR	
		動画教材:ディスカッションの基本と応用③+各チューターによるHR	
	学んだことの活用方法	まとめ+各チューターによるHR	
教科書・教材		評価基準	評価率
テキスト:熱血!森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%
			その他
			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
デザイン検定		商品企画デザイン学科/1年	2021/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	中塩五月 松尾兆郎
授業の概要				
<p>(中塩)リビングスタイリストとしての知識を正しく理解し、その基礎的知識を習得する。 (松尾)ユニバーサルデザインの概念を正しく理解し、その基礎的知識を習得する。 UDコーディネータ3級 認定校講座の実施。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(中塩) (基本目標:C以上) 住生活商品やそれらに関する販売技能の基礎的な内容を理解することができる。 (標準目標:B以上) 住生活商品の基礎知識知識と販売技能について理解することができる。 (発展的目標:A) 住生活商品の基礎知識知識と販売技能を身に付けることができる。 リビングスタイリスト資格試験2級合格程度の知識・技能を身に付けることができる。</p> <p>(松尾) ユニバーサルデザインの基礎的事項を正しく理解し説明できる。 (基本目標:C以上) 3級資格取得。不合格者は再試験必須(有料)。 (標準目標:B以上) ユニバーサルデザインの基礎的事項を正しく理解できる。 (発展的目標:A) ユニバーサルデザインの基礎的事項を正しく理解し説明できる。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		(中塩)内装インテリア企業実務経験を活かし、リビングスタイリストとしての知識を教える (松尾)企業・NPO連携により、調査実践したことを活かし、UDの基礎的事項を教える。		
時間外に必要な学修				
(中塩)テキストを元に復習予習を行う。 (松尾)次回の授業内容を踏まえ、テキストを用いて配布プリントに記入する。				
回	テーマ	内容		
1	リビングスタイリスト資格試験の説明 1.リビングスタイリストの仕事 2.流通	リビングスタイリスト資格試験概要の説明 テキスト解説 小テスト問題 解説		
2	3.情報 4.マーケティング 5.店舗演出	テキスト解説 小テスト問題 解説		
3	6.接客販売 7.ビジネスマナー	テキスト解説 小テスト問題 解説		
4	8.法規 9.家具	テキスト解説 小テスト問題 解説		
5	10.窓装飾 11.照明	テキスト解説 小テスト問題 解説		
6	12.設備 13.住生活アクセサリ	テキスト解説 小テスト問題 解説		
7	模擬試験 解答解説	模擬問題 解説		
8	模擬試験 解答解説	模擬問題 解説		
9	授業概要説明 1.UDとは? 2.UDの7原則	UD(ユニバーサルデザイン)定義を説明できる。 7原則を説明できる。		
10	1.UDとBFの違い	BF(バリアフリー)とUDの違い、BFとUDの共存関係を説明できる。		
11	1.UDの必要性と社会背景 2.さまざまな角度から利用者(消費者)を理解する 1	UDと社会(消費者)の変化の関連を説明できる。 高齢者、妊婦、子供、利き手、身体障がい、多様性を説明できる。		
12	1.さまざまな角度から利用者(消費者)を理解する 2	高齢者、妊婦、子供、利き手、身体障がい、多様性を説明できる。		
13	1.疑似体験の活用 2.UDの同義語類義語	高齢者、妊婦、子供、利き手、身体障がい、多様性を説明できる。 精神・知的・発達障がい、多様性を説明できる。 デザインフォーオール、共用品共用サービス、同義語類義語がわかる。		
14	1.UDC3級 公式講座	テキスト以外での3級内容、UDコーディネータを説明できる。、使いやすさのしくみがわかる。UDの本質的事項を理解し、今後に生かすことができる。		
15	総復習、UD検定3級試験	理解度確認シートを使って振り返り。 3級試験実施。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
(中塩)1級・2級リビングスタイリスト資格試験公式テキスト、リビングスタイリスト資格試験過去問題 最新版 (松尾)とことんやさしいユニバーサルデザインの本		(中塩)小テスト 模擬試験	60% 40%	(中塩)リビングスタイリスト2級検 定合格を目標とする
		(松尾)プリント、検定試験	100%	(松尾)UDコーディネータ3級検定合格 が授業合格評価の必要条件となる。

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	2021/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ーアフォーダンス 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クセをつける。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アプランク。		
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取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		
16	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。		
17	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。		
18	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。		
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	プロダクトに関わるカラー・グラフィック P104/106/112	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し、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。		
21	CMF P162/164	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。		
22	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。		
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%	

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	2021/通年	講義
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				
<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				
<p>●基本目標:C以上</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>●標準目標:B以上</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>●発展目標:A</p> <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 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	自己紹介・家具デザインと歴史	家具の種類と名作椅子の紹介/学校内の家具見学ツアー		
2	課題1:椅子のデザイン	椅子模型制作/名作椅子のアレンジ		
3	川辺ワークショップ	フィールドワーク/ブレインストーミング		
4	課題2:合板でつくる家具	材料の紹介・製作方法の説明/使用シーンとコンセプトを考える		
5		アイデアスケッチ・模型制作		
6		模型制作・プレゼンボード制作		
7		プレゼンテーション/グループミーティング		
8		実物制作(グループ制作)		
9		実物制作(グループ制作)		
10	課題3:子どもが使う家具	課題説明・ブレインストーミング・アイデア出し・コンセプトワーク		
11		コンセプトチェック・アイデアスケッチ		
12		模型制作		
13		模型制作		
14		プレゼンボード制作		
15		プレゼンテーション		
16	曲木と成型合板	曲木実習		
17	課題4:環境と家具	現地調査/使用シーンとコンセプトワーク		
18		アイデアスケッチ		
19		模型制作		
20		模型制作		
21		実物制作		
22		実物制作		
23		プレゼンボード制作		
24		プレゼンテーション		
25				
26				
27				
28				
29				
30				
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
ユニバーサルデザイン演習		商品企画デザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	9回	18時間	必須	松尾兆郎
授業の概要				
ユニバーサルデザイン概念を正しく理解し、UDを実践できる基礎的知識と技術を習得する。 特にUDプロセスの特性(気づきを得る、多様性を知る、利用者評価、継続的改善)を学ぶ。 UDの基礎をプロダクトデザインの中で実践的に活かす。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・UDの主な特性を正しく理解できる。				
(標準目標:B評価以上) ・UDの主な特性を正しく理解し、説明できる。				
(発展的目標:A評価) ・UDの主な特性をプロダクトデザインの中で活かせる。				
実務経験有 無	実務経験内容			
有	企業・NPO連携により、調査実践したことを活かし、UDの基礎的事項を教える。			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、授業内で指示する。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明 UD概念の復習	UDの特性(気づき、多様性、継続的改善、評価)と UDプロセスの概説 事例研究		
2	「気づき」の理解 潜在ニーズ(利用者ニーズ)発見のため の調査(校舎内)	行動観察の説明と実施 事例紹介		
3	「気づき」の理解	行動観察レポート提出発表 個人結果の意見交換>グループ発表		<A3レポート>
4	「多様性」の理解 疑似体験(校舎内)	疑似体験の説明と実施 ロービジョン、全盲、指先巧緻性		
5	「多様性」の理解	疑似体験レポート提出発表 個人結果の意見交換>グループ発表		<疑似体験シート>
6	「評価」の理解	3つの評価法解説 7原則自己評価の説明と作成 ガイドラインの読み込み、解釈		<自己評価シート>
7	「継続的改善」の理解01	スパイラルアップの重要性 1人>2人>4人の継続作業 課題「はさみのUD」 改善目標設定 対象者(利用者)拡張		<プロセスシート>
8	「継続的改善」の理解02 「できるかぎり」「比較級」「トレードオフ」	多様な人(すべての人)の要求の統合(グループ作業) 「優先順位」「よりよく」「追及と犠牲(二律背反の状態)」		
9	「継続的改善」の理解03 まとめ	個人改善案の統合、ラフ模型、A2ボード、発表 先行事例研究 総括 アンケート・ヒアリング、確認テスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
配布プリント		課題・レポート	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
基礎デザイン		商品企画デザイン学科/1年	2021/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	實藤優子
授業の概要				
<p>抽象表現を中心とした造形表現を通して、空間や立体物に対する感性を養う。 身の回りのデザインされたものを観察するとき、自らデザインを考えるときに造形的な視点を持つことできるよう制作活動から学ぶ。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C以上) ・与えられたテーマや条件に対して作品を制作し、表現することができる。 (標準目標:B以上) ・与えられたテーマや条件に対しての自分の考えをまとめ、それを作品に落とし込むことができる。 ・作品に合う空間、空間に合う作品を意識することができる。 ・作品をプレゼンテーションすることができる。 (発展的目標:A) ・与えられたテーマや条件から、自ら主題を設定し、空間も意識した制作することができる。 ・多様な表現方法の中から意図に合う表現を選んだり、組み合わせたりして独創的な表現をすることができる。 ・伝える工夫がされたプレゼンテーションをすることができる。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		設計事務所にてインテリアデザイナーとしての経験。		
時間外に必要な学修				
<p>建築やデザインやアートなどを数多く鑑賞すること。 「かっこいいかたち」「かたちの意味」「雰囲気作り方」「意図に合わせた造形」などに注目してほしい。</p>				
回	テーマ	内容		
1	授業説明 課題①説明	授業の進め方、課題の提出方法、コマシラバスの確認方法等 課題①「立ち上がるかたち」		
2	課題①制作	課題①制作について個別の質疑応答		
3	講評会① 課題②説明	作品について教員、学生からコメント。 課題②「積層するかたち」		
4	課題②制作	課題②制作について個別の質疑応答		
5	講評会② 課題③説明	作品について教員、学生からコメント。 課題③「3*6壁のためのかたち」		
6	課題③制作	課題③制作について個別の質疑応答		
7	講評会③ 課題④説明	作品について教員、学生からコメント。 課題④「1畳のためのかたち」		
8	課題④制作	課題④制作について個別の質疑応答		
9	講評会④ 中間自己評価・相互評価 課題⑤説明	作品について教員、学生からコメント。 ここまでの制作について振り返り。 課題⑤「巨匠に捧げるかたち」		
10・11	課題⑤制作	課題⑤制作について個別の質疑応答		
12	講評会⑤ 最終課題説明	作品について教員、学生からコメント。 最終「自由制作」		
13・14	最終課題制作	最終課題制作について個別の質疑応答		
15	最終課題講評会 総評・自己評価・相互評価	作品について教員、学生からコメント。 総評 まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント、参考資料を適宜配布します。		課題①～⑤ 最終課題	80%(各16%) 20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
モデリング		商品企画デザイン学科/1年	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	池永和代
授業の概要				
<p>様々な素材に触れ、その適切な加工方法を知る。 抽象的イメージを立体に起こすことで商品企画をデザインする上で必要な造形力を養う。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(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</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・構想を形にすることができる</p> <p>(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</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	立体造形の経験を活かし、作品の造形方法について指導する。			
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。 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。</p>				
回	テーマ	内 容		
1	概要説明	授業概要 自己紹介		
2	第1課題:モデリングカービング	モデリング・カービング体験		
3	第2課題:パッケージデザイン	既存のパッケージの観察		
4		観察の共有とデザインの核		
5		再構成		
6		再構成		
7		再構成		
8		再構成		
9	第3課題:キッズデザイン	歯ブラシのデザイン		
10		アイデア出し		
11		アイデア決定		
12		造形		
13		造形		
14		造形		
15		プレゼン		
16	第4課題:にぎるかたち クレイモデル	クレイモデルを用いたドアノブのデザイン リサーチ		
17		アイデア出し		
18		デザインスケッチ		
19		デザインスケッチ		
20		レクチャー		
21		造形		
22		造形		
23		造形		
24		造形		
25		プレゼン		
26		振り返り		
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%	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1		商品企画デザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	11回	44時間	必須	池永和代
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) <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 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) <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		文具雑貨店勤務、また作品制作の経験を活かし、商品知識や展開、コンセプト立てについて指導する。		
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	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%	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	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	池永和代
授業の概要				
<p>ショップに関する実務や商品の制作、店舗の改善を行う。 また、コンペや商品及びイベントの提案など、各自で課題を計画し実行する。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・コンペに前期、後期各1作品以上出品できる ・NANAMEUEの運営に関わり、企画運営を行うことができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		文具雑貨店勤務、ワークショップ開催、また作品制作の経験を活かし、企画立てやコンペ作品の造形やコンセプト立てについて指導する。		
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。 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。</p>				
回	テーマ	内容		
1	授業説明			
2-26	ショップマネジメント・コンペ・企画制作			
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%	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	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	島谷将文
授業の概要				
<p>空間+○○という組み合わせで、毎課題ごとに、実際活躍している特別講師を招き、新しい価値を見出す空間を想像する。アイデアだけでなく実現性がある提案が出来るように、リサーチ・周辺環境を行う。考えたものを誰にどのように伝えるかでプレゼン手法が変わってくる事を理解し、プレゼンを行い、実践に利用出来るスキルを学ぶ。</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"> 空間設計の基本プロセスが理解できる 手描きでエスキスやスケッチができる 考えを設計に反映させることができる 模型の作る精度をあげる事ができる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 条件を整理し標準的な空間が設計できる 毎週(区切り)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 第三者に伝えるうえで必要十分なプレゼン資料(模型・ボード)を制作できる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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(模型・ボード)を制作できる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		建築設計事務所での設計・監理業務に関する一連の実務経験		
時間外に必要な学修				
<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を常にチェックしておくこと。</p>				
回	テーマ	内容		
1	模型の作り方	1/5の家具模型を製作		
2	プレゼンの基本	プレゼンテーションの基本を学ぶ		
3	模型でプレゼンボード作り	プレゼンテーションを実践しながら学ぶ		
4	考えかたの考えかた	デザインをする際の考えかたを学ぶ		
5	考えかたの考えかた	デザインのアウトプットをグループ方式で行う		
6	第1課題: 本と空間	特別講師紹介		
7		フレームワークをして アイディアをまとめる		
8		アイディアのコンセプトを考える		
9		プレゼン方法を考える		
10		模型を作成		
11		プレゼンボードにまとめる		
12		特別講師とプレゼンテーション		
13		特別講師紹介		
14	第2課題: 写真と空間	フレームワークをして アイディアをまとめる		
15		アイディアのコンセプトを考える		
16		プレゼン方法を考える		
17		模型を作成		
18		プレゼンボードにまとめる		
19		特別講師とプレゼンテーション		
20	第3課題: ○○と空間	特別講師紹介		
21		フレームワークをして アイディアをまとめる		
22		アイディアのコンセプトを考える		
23		プレゼン方法を考える		
24		模型を作成		
25		プレゼンボードにまとめる		
26		(年内) 特別講師とプレゼンテーション		
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
模型道具一式 スケッチできるもの		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
プロダクトデザイン1		商品企画デザイン学科/1年	2021/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	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、自分でも気づけ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る。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レンダリング制作能力の修得。 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	スケッチの役割・生きた線を感じる 8～14	講師のデザイン提案方法の紹介。縦線・横線・斜線を描く。円を描く。楕円を描く。立方体を描く。(全て線画像)正確であることも大切だが、描いていて心地よいと感じる「生きた線」を体感する。手持ちの様々な画材を使い、特性を掴みながら自身の手に馴染む画材を発見する。		
2	スケッチの役割・2D表現・パース 18～33	デザイナーはスケッチをどのように活用しているのか? A～Zのアルファベットを2Dで描き、直線と曲線を扱えるようになる。透視図法を実践する。立方体(一点・二点・三点透視図)様々なアングルで描く。円柱(一点・二点・三点透視図)様々なアングルで描く。		
3	シャドー・立体 34～37/40～50	先週書いた立方体および円柱を活用しながら影をつける。立体のアルファベットを描く、尖ったアルファベット、丸っこいアルファベットなどを様々なアングルから。慣れてきたら同じ空間に存在する様々な立体アルファベットを描き影をつける。		
4	カラー表現 51～56 108～114	アルファベットを組み合わせたインテリア(机や椅子など)をデザインしコピックやパステル、色鉛筆などを活用しカラーで表現する。(簡易的な)人物も配置し、インテリアのスケール感を感じさせる。		
5	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。		
6	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。次週行うレンダリングの構図を考える		
7	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。		
8	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・はやいカタチのスケッチ□		
9	手を使って生む	「はやいカタチ」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。		
10	異素材を組み合わせたキッチンツール#1/4 66～77	「輝きのある素材と輝きのない素材」や「透明な素材と不透明な素材」など異素材を組み合わせたプリミティブなキッチンツールのデザイン。新しい機能は持たせなくて良いが、絶対条件として人体との調和がとれ(様々な意味で)美しいこと。アイデアスケッチ。		
11	異素材を組み合わせたキッチンツール#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	異素材を組み合わせたキッチンツール#3/4 66～77 115～124	モックアップに塗装。(乾燥待ち時間)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	異素材を組み合わせたキッチンツール#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	異素材を組み合わせたキッチンツールプレゼン	異素材を組み合わせたキッチンツールプレゼン		
15	前期のまとめ	異素材を組み合わせたキッチンツール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)		
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%	

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	2021/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				
<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の説明/基本コマンドの説明と練習/簡単な三面図の練習		
2	練習1「簡単な図形描画練習」	様々な形状の三面図を描く		
3	練習2「簡単な図形描画練習」	様々な形状の三面図を描く		
4	練習3「箱物家具の三面図」	様々な形状の三面図を描く		
5	練習4「各種家具の三面図」	家具の三面図のトレース1		
6		家具の三面図のトレース2		
7	中間テスト/課題1「測定と製図」	実技テスト/物品の測定		
8	課題1「測定と製図」	物品を測定して三面図を描く		
9	課題2「木取り図と組立図」	合板でつくる家具の板取図、部品図、組立図を描く		
10		合板でつくる家具の板取図、部品図、組立図を描く(続き)		
11		合板でつくる家具の板取図、部品図、組立図を描く(続き)		
12	課題3「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(続き)		
14	課題4「オリジナル家具の三面図」	家具の授業で制作した家具の三面図をCADで描く		
15	期末テスト	実技テスト		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	22回	44時間	必須	矢吹菜美
授業の概要				
<p>「グラフィックデザイン」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	主宰のデザイン事務所でのデザイン業務に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
<p>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。</p>				
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	①レイアウト基礎「点・線・面の研究」	・点の研究		
3		・線の研究		
4		・面の研究		
5		・面の研究		
6		・A4サイズのトリミング		
7	・A5サイズのアートブックを作成			
8	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。		
9		・講評会。その中で一番良いものを選ぶ。		
10		・選んだ1作品をPCで再現する。		
11	・選んだ1作品をPCで再現する。			
12	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。		
13		・詩を理解し、思い思いに要素を紙面に配置する。		
14		・詩を理解し、思い思いに要素を紙面に配置する。		
15	④「①～③の授業成果を展示する」	・①～③で学んだ授業成果を学校内のギャラリーにて展示。企画構成。		
16	⑤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。		
17		・ディスカッション。クライアントをリサーチ。		
18		・アイデアスケッチ。相手のことを想ってデザインする。		
19		・クライアントにデザイン提案。デザイン決定、実制作開始。		
20		・実制作。		
21		・実制作、紙選び、印刷へ進行。		
22		・これまでのまとめの話と、この技術の活かし方について。		
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
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
修了制作		商品企画デザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	69回	138時間	必須	池永和代
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		文具雑貨店勤務、また作品制作の経験を活かし、商品知識や展開、コンセプト立てについて指導する。		
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		
2-66	制作	各自制作		
67-69	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%	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
グラフィックデザイン2		商品企画デザイン学科/2年	2021/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
授業の概要				
「グラフィックデザイン」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		主宰のデザイン事務所でのデザイン業務に関する一連の実務経験		
時間外に必要な学修				
<p>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。</p>				
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	①レイアウト基礎「点・線・面の研究」	・点の研究		
3		・線の研究		
4		・面の研究		
5		・A4サイズのトリミング		
6		・A5サイズのアートブックを作成		
7	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。		
8		・講評会。その中で一番良いものを選ぶ。		
9		・選んだ1作品をPCで再現する。		
10	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。		
11		・詩を理解し、思い思いに要素を紙面に配置する。		
12	④「①～③の授業成果を展示する」	・①～③で学んだ授業成果を学校内のギャラリーにて展示。企画構成。		
13	⑤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。		
14		・ディスカッション。クライアントをリサーチ。		
15		・アイデアスケッチ。相手のことを想ってデザインする。		
16		・クライアントにデザイン提案。デザイン決定、実制作開始。		
17		・実制作、紙選び、印刷へ進行。		
18	⑥レイアウト応用「自身の作品集を作る」	・レイアウトとは何かを専門的な講義。作品集の目的を考える。		
19		・目的を定めてラフスケッチを進める。		
20		・素材を揃えて、実際にレイアウトしてみる。		
21		・ページ制作。		
22		・ページ制作。印刷しながら原寸確認。		
23		・ページ制作。印刷しながら原寸確認。		
24		・ページ制作。印刷しながら原寸確認。		
25		・本番の用紙にて印刷を開始。完成！		
26	⑦通年のまとめ	・これまでのまとめの話と、この技術の活かし方について。		
27				
28				
29				
30				
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	2021/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	西尾通哲
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。ここで言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を対象とする。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>毎年、その時の社会状況に沿ったテーマを設ける。</p> <p>この演習では、クラス全体をひとつのデザインチームとみなし、個人のデザインではなく、チームとしてのデザインとそのプロセスを体験的に学び、企業の中でのデザイナーの役割とスキルを総合的に習得する。</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	デザイン事務所での商品開発および設計、商品化と販促戦略等			
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	Public(パブリック)の概念、テーマの発表	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	新しいデザインを生み出すためのリサーチを行う		
3	リサーチのプレゼンテーション	リサーチ結果のチーム内プレゼンテーション		
4	ブレインストーミング、シーズの発見	先週までの内容に関するミーティングから新規商品アイデアを探る		
5	プロダクションプロセス(フォーム)	アイデアのコンセプト、形になる前の前提をまとめる		
6	プロダクションプロセス(オーダー)	アイデアが必要とする条件や仕組みやあり方について考察する		
7	プロダクションプロセス(デザイン)	前2回を踏まえて具体的に形あるデザインの輪郭を探る		
8	デザインレビュー1	デザインをチームでレビューし、改善のヒントを得る		
9	デザインレビュー2	同上		
10	デザインレビュー3	同上 ここで商品のデザインは完成する		
11	プロモーションプロセス1	商品をどう世の中に伝えていくかを考える、レビュー		
12	プロモーションプロセス2	同上		
13	プロモーションプロセス3	同上 その後、最終的なプレゼンテーションにむけてまとめる		
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
-		プロセス 提出課題	50% 50%	Google Classroom を活用 する

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	2021/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	西尾通哲
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。ここで言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を対象とする。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>毎年、その時の社会状況に沿ったテーマを設ける。</p> <p>この演習では、クラス全体をひとつのデザインチームとみなし、個人のデザインではなく、チームとしてのデザインとそのプロセスを体験的に学び、企業の中でのデザイナーの役割とスキルを総合的に習得する。</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	デザイン事務所での商品開発および設計、商品化と販促戦略等			
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	Public(パブリック)の概念、テーマの発表	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	新しいデザインを生み出すためのリサーチを行う		
3	リサーチのプレゼンテーション	リサーチ結果のチーム内プレゼンテーション		
4	ブレインストーミング、シーズの発見	先週までの内容に関するミーティングから新規商品アイデアを探る		
5	プロダクションプロセス(フォーム)	アイデアのコンセプト、形になる前の前提をまとめる		
6	プロダクションプロセス(オーダー)	アイデアが必要とする条件や仕組みやあり方について考察する		
7	プロダクションプロセス(デザイン)	前2回を踏まえて具体的に形あるデザインの輪郭を探る		
8	デザインレビュー1	デザインをチームでレビューし、改善のヒントを得る		
9	デザインレビュー2	同上		
10	デザインレビュー3	同上 ここで商品のデザインは完成する		
11	プロモーションプロセス1	商品をどう世の中に伝えていくかを考える、レビュー		
12	プロモーションプロセス2	同上		
13	プロモーションプロセス3	同上 その後、最終的なプレゼンテーションにむけてまとめる		
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
-		プロセス 提出課題	50% 50%	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	2021/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	込山宏美
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	プロダクトデザイン事務所での商品企画(調査分析)・設計・販売に関する一連の実務経験			
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	予備課題:	オリエンテーション、予備課題		
2	第1課題:身近な道具のデザイン	課題説明、プレスト、身近な道具のリサーチ		
3		リサーチ結果の整理と分析、課題やアイデアの発見		
4		リサーチプロセス・分析結果とコンセプトプレゼンテーション		
5		制作 スケッチと試作によるアイデアの検討		
6		制作 実作または模型		
7		制作 CMF、2D図面		
8		プレゼンテーション、講評会		
9	第2課題:社会課題とデザイン	課題説明、プレスト、地球や社会の課題をリサーチ		
10		リサーチ結果の整理と分析、課題やアイデアの発見		
11		リサーチプロセス・分析結果とコンセプトプレゼンテーション		
12		制作 スケッチと試作によるアイデアの検討		
13		制作 実作または模型		
14		制作 CMF、2D図面		
15		プレゼンテーション、講評会		
16	第3課題:商品を企画する	課題説明、基本リサーチ、共有		
17		企業見学 技術リサーチ		
18		リサーチ結果を整理し、分析する/コンセプトプレゼンテーション準備		
19		コンセプトプレゼンテーション、フィードバック		
20		制作 スケッチと試作によるアイデアの検討		
21		制作 試作と作図によるサイズや構造の検討		
22		制作 実作		
23		制作 実作、販促物		
24		制作 プレゼン資料の制作		
25		制作 プレゼン資料の制作		
26		公開プレゼンテーション、講評会		
27				
28				
29				
30				
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	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	11回	44時間	必須	池永和代
授業の概要				
2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) <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 ・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) <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		文具雑貨店勤務、また作品制作の経験を活かし、商品知識や展開、コンセプト立てについて指導する。		
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 プレゼンテーション①テーマ発表	スケジュール説明 自分が取り扱いたいテーマについて発表		
2	調査・ボード制作	調査プレゼンに向けたリサーチ		
3	調査・ボード制作	調査プレゼンに向けたリサーチ		
4	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		
5	制作	制作		
6	制作	制作		
7	中間チェック	進捗確認		
8	制作	制作		
9	制作	制作		
10	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		
11	制作	制作		
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%	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	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	池永和代
授業の概要				
ショップに関する実務や商品の制作、店舗の改善を行う。 また、コンペや商品及びイベントの提案など、各自で課題を計画し実行する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・コンペに前期、後期各1作品以上出品できる ・NANAMEUEの運営に関わり、企画運営を行うことができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	文具雑貨店勤務、ワークショップ開催、また作品制作の経験を活かし、企画立てやコンペ作品の造形やコンセプト立てについて指導する。			
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	授業説明			
2-26	ショップマネジメント・コンペ・企画制作			
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%	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	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	26回	52時間	必須	池永和代
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。抽象的イメージを立体に起こすことで商品企画をデザインする上で必要な造形力を養う。				
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		立体造形の経験を活かし、作品の造形方法について指導する。		
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 準備課題:トーン合わせ	共通のテーマを持つものを集め、構成して撮影する。		
2	第1課題:要素を考える	既存のキャラクターの要素		
3		製品から要素を採取		
4		要素の置換		
5		要素を利用した構成		
6		要素を利用した構成		
7		要素を利用した構成		
8		要素を利用した構成		
9	第2課題: 枠	枠とは何か		
10		自分の周りの枠		
11		枠を利用した構成		
12		枠を利用した構成		
13		枠を利用した構成		
14		枠を利用した構成		
15		枠を利用した構成		
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		
26		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%	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
卒業制作		商品企画デザイン学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	82回	164時間	必須	池永和代
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		文具雑貨店勤務、また作品制作の経験を活かし、商品知識や展開、コンセプト立てについて指導する。		
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%	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/2年	2021/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	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一連の流れを理解し、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)でどう評価(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		クライアントからのジュエリーオーダー・リメイク制作。デパート・ギャラリーでの展示、販売活動。		
時間外に必要な学修				
<p>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)。 具体的には雑誌やWEBでたくさんのもを見る、異素材の現行品で金属に置き換えられるものを探すなど。 制作物の具体化のためのデザイン画・原型制作の修練。</p>				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション・デザイナーと職人の違い	これからの授業内容説明と、顔合わせ・資料配布		
2	銀線によるリング制作	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	異素材(宝石類)を使う手法	石留めの基礎。金属度台に異素材を「留める」(固定させる)原理の学習。		
7		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。		
8		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。		
9		石枠を加工後、二種類の石留めを体験する。		
10	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。		
11		ワックスという素材を知る。必要な工具や手法を知る。		
12		デザイン通りになるようにワックスを加工する。		
13		ワックスを使った自由彫刻。		
14		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。		
15				
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、模型として制作可能なら可。		
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。		
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		プロセス評価	50%	市販されているパーツ (完成チャーム類)は不可
		コンセプト・デザイン案評価	35%	
		成果物評価	15%	金具・石枠・チェーン類 の使用は可

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	2021/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
授業の概要				
Fusion360によるモデリングから解析や検証、またレンダリングによるプレゼン画像の生成など、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3Dプリンターによるモデル制作をはじめデジタルファブ리케이션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	教科書チュートリアル	3章コマのモデリング/拘束条件とスケッチの練習		
3	教科書チュートリアル	4章マグカップのモデリング/スイープとロフト		
4	課題1「ペットボトルプロダクト」/モデリング練習	課題説明/モデリング練習問題		
5		アイデアチェック/モデリング練習問題・レンダリング		
6		課題1モデリング		
7		課題1モデリング・プリント		
8	課題2「DFによる商品提案」/モデリング練習	デジタルファブ리케이션について/モデリング練習問題		
9		特別講義(予定)/モデリング練習問題		
10	教科書チュートリアル	5章サーフェスモデリング		
11	教科書チュートリアル	6章アセンブリと図面作成		
12	課題2「DFによる商品提案」	課題2データ作成、試作		
13		課題2データ作成、試作		
14		課題2実物、販促物制作		
15		課題2プレゼンテーション		
16	FUSIONによるモデリングの復習	前期の復習		
17	課題3「専攻別プロダクトの提案」/モデリング練習	課題説明/モデリング練習問題		
18	教科書チュートリアル	7章8章フォームモデリング		
19	教科書チュートリアル	8章9章フォームモデリング演習		
20	課題3「専攻別プロダクトの提案」	課題3モデリング		
21		課題3モデリング・プリント		
22		課題3プレゼンボード作成・プリント		
23	期末テスト	実技テスト/プリント		
24	課題3「専攻別プロダクトの提案」	課題3プレゼンテーション		
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Fusion360マスターズガイド 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	2021/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
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				
<p>●基本目標:C以上</p> <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 <p>●標準目標:B以上</p> <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 <p>●発展目標:A</p> <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	自己紹介・家具デザインと歴史	家具の種類と名作椅子の紹介/学校内の家具見学ツアー		
2	課題1:椅子のデザイン	椅子模型制作/名作椅子のアレンジ		
3		名作椅子のアレンジ・プレゼンテーション		
4	川辺ワークショップ	フィールドワーク/ブレインストーミング/課題2説明		
5	課題2:モバイルファニチャー	リサーチと発表		
6		コンセプト決定		
7		模型制作・プレゼンボード制作		
8		プレゼンテーション		
9	課題3:フラッシュ構造と収納家具	アイデア出し・アイデアスケッチ		
10		試作		
11		模型制作		
12		実物制作		
13		実物制作		
14		プレゼンボード制作		
15		プレゼンテーション		
16	曲木と成型合板	曲木実習		
17				
18				
19	課題4:成型合板家具	アイデア出し・アイデアスケッチ		
20		試作		
21		模型制作		
22		模型制作		
23		プレゼンボード制作		
24		プレゼンテーション		
25				
26				
27				
28				
29				
30				
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。