

# 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

## 2024年度 授業内容(シラバス)

### 総合デザイン学科 プロダクトデザインコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
プロダクト材料	山岡 俊雄	講義	1	1
色彩学	山口 彰広	講義	1	3
キャリアプログラムⅠ	山口 彰広	講義	1	5
PC基礎	山口 彰広	演習	1	7
デザインモデル基礎	神野 修	演習	1	9
コンピュータ基礎	山口 彰広	演習	1	11
基礎造形	喜多 茂博	実習	1	13
デッサン	山口 彰広	実習	1	15
デザインスケッチ	川田 秀子	実習	1	17
雑貨デザイン	浪越 ひろみ	実習	1	19
生活用品デザイン	鈴木 球也	実習	1	21
デザイン図面	川田 秀子	実習	1	23
モノデザイン	鈴木 球也	実習	1	25
デザイン発想論	山岡 俊雄	講義	2	27
デジタルデザイン論	鈴木 球也	講義	2	29
キャリアプログラムⅡ	鈴木 球也	講義	2	31
キャリアプログラムⅢ	山岡 俊雄	講義	2	33
CAD	浪越 ひろみ	演習	2	35
CGⅠ	浪越 ひろみ	演習	2	37
写真と画像加工	鈴木 球也	演習	2	39
プロダクトデザイン演習	鈴木 球也	演習	2	41
モデル制作Ⅰ	鈴木 球也	実習	2	43
モデル制作Ⅱ	鈴木 球也	実習	2	45
プロダクトデザインⅠ	神野 修	実習	2	47
プロダクトデザインⅡ	浪越 ひろみ	実習	2	49
暮らしのデザインⅠ	神野 修	実習	2	51
暮らしのデザインⅠ	山岡 俊雄	実習	2	53
暮らしのデザインⅡ	神野 修	実習	2	55
暮らしのデザインⅡ	山岡 俊雄	実習	2	57
プロダクトデザイン論	山岡 俊雄	講義	3	59
デザインマネジメント論	鈴木 球也	講義	3	61
デザインビジネス論	鈴木 球也	講義	3	63
プロダクトデザイン研究	山岡 俊雄	演習	3	65

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
CGⅡ	栗林 啓治	演習	3	67
生活デザイン演習Ⅰ	山岡 俊雄	演習	3	69
生活デザイン演習Ⅱ	山岡 俊雄	演習	3	71
3DCG	浪越 ひろみ	実習	3	73
デジタルプレゼンテーション	栗林 啓治	実習	3	75
プロダクトデザインⅢ	栗林 啓治	実習	3	77
プロダクトデザインⅣ	栗林 啓治	実習	3	79
卒業制作	浪越 ひろみ	実習	3	81

科目名	プロダクト材料			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	2207

## 授業目的と到達目標

デザインワークに必要な素材の種類、特性、用途を習得する。

## 授業概要

各素材の特性や用途を実例を挙げながら説明をし、簡略的な素材体験を行う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かして学生に実際に使用する素材の知識を伝達
出席日数	40%	
授業態度	30%	
提出物	30%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	プロダクト材料			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	2207

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュールの説明
第2回	素材体験の為のデザイン案
第3回	木材について
第4回	木材について
第5回	木材について
第6回	木材について
第7回	樹脂について
第8回	樹脂について
第9回	樹脂について
第10回	樹脂について
第11回	金属について
第12回	金属について
第13回	金属について
第14回	金属について
第15回	まとめ

## 受講上の注意

実際の素材を切断、研磨等の加工作業しますので説明、注意を守って下さい。上記の内容も含めて授業を行いますので遅刻、欠席をしない様にお願いします。

## 特記事項

科目名	色彩学			教員名	山口 彰広		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1202

## 授業目的と到達目標

色彩はデザイン美術全般において重要な要素であり、これを科学と芸術の観点に基づいて、現代のデザインテクニックとして役立てる。

## 授業概要

色彩学の基礎的な分野としての光学、心理学、生理学、化学などの内容と、応用面における照明工学と美術デザインのための美学などの内容を総合的に取り入れた授業内容とし、生活環境におけるデザインカラーコーディネートのある方を主眼に指導します。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	ディスプレイ業界にて「展示」「商品企画」を担当し、企画デザイン、営業（業務推進）40年の経験をもとに、「ものづくり」の基本を発想（企画）から見せ方（プレゼンテーション）までを広範囲に指導します。
講義内容の理解	60%	
出席	40%	
	%	
	%	

## 教科書

講義に合わせて適宜、資料を配布。

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	色彩学			教員名	山口 彰広		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1202

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	色彩の基礎(1)色彩とは何か
第3回	色彩の基礎(2)色の分類 表色方法
第4回	色彩の基礎(3)カラーシステム
第5回	色彩の測定 目測法 計器法 標準の光 色差
第6回	色彩の心理(1)色のイメージ
第7回	色彩の心理(2)色彩連想
第8回	色彩の心理(3)色彩象徴色
第9回	色彩の生理 色感覚の生理過程
第10回	色覚と諸現象
第11回	色の混合 加法混色 減法混色 平均混色 三原色
第12回	色彩と照明
第13回	色彩の調和 調和の定義 配色理論 色彩調節
第14回	色彩と各種デザイン カラーコーディネートの効果と技法
第15回	まとめ

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	キャリアプログラム I			教員名	山口 彰広		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4 時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	3413

## 授業目的と到達目標

自分達の生活に関わるデザインを考えながら、その存在意義について広範囲な視点、柔軟な思考を養う為に社会に存在する実例を基に新たなアイデアの発想に向けた柔軟性や考えることの楽しさを感じてもらおうことを目標としています。

## 授業概要

企画やデザインの現場でプロジェクトが進む過程を紹介し、チームで進める仕事についての考え方や取り組み方(インプット)を通して、提案・プレゼンテーション(アウトプット)の見せ方を紹介して行きます。伝えることの実際を通して感じたこと、考えたことを整理して意見として出して行けるようにする。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ディスプレイ業界にて「展示」「商品企画」を担当し、企画デザイン、営業（業務推進）40年の経験をもとに、「ものづくり」の基本を発想（企画）から見せ方（プレゼンテーション）までを広範囲に指導します。
講義内容の理解	60%	
出席	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	キャリアプログラム I			教員名	山口 彰広		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	3413

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	キャリアを作るもの その1
第3回	キャリアを作るもの その2
第4回	キャリアを作るもの その3
第5回	伝える力
第6回	伝える力
第7回	想いを形にする
第8回	想いを形にする
第9回	アイデアをつくる その1
第10回	アイデアをつくる その2
第11回	アイデアをつくる その3
第12回	アイデアをつくる その4
第13回	自己分析
第14回	自己分析
第15回	まとめ・感想

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--



科目名	PC基礎			教員名	山口 彰広		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1121

## 授業目的と到達目標

コンピューターの扱いの基本、及び汎用 2D アプリケーションの基本操作スキルの習得が目的。目標はテーマに対する自分のイメージを 2DCG ソフトで具体的に表現する事。

## 授業概要

実際にコンピューターを使用しながら、ベーシックな共通課題から取り組み、2DCG の基本操作習得を目的とする。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	ディスプレイ業界にて「展示」「商品企画」を担当し、企画デザイン、営業（業務推進）40 年の経験をもとに、「ものづくり」の基本を発想（企画）から見せ方（プレゼンテーション）までを広範囲に指導します。
作品の完成度	60%	
作品への取り組み意欲	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	PC基礎			教員名	山口 彰広		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1121

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス：使用PCについての説明。 デザイン業界でのソフトの使用状況の説明など
第2回	使用ソフトの説明1
第3回	使用ソフトの説明2
第4回	共通課題制作1：ドローイングソフト（イラストレーター）主にフォントの扱いを目的とする・フォントの扱いの理解（字間、行間のコントロール）・レイヤーの理解・線と塗り（線の種類、グラデーションなど）・出力（PCでの出力設定、プリンターの扱い方の理解）
第5回	共通課題制作2：ドローイングソフト（イラストレーター）主にペンツールの習得を目的とする・スキャナーの扱い方の理解（アイデアスケッチをスキャナーし、下敷きにする）・ペンツールの概念の理解（描画制作）
第6回	共通課題制作2：ドローイングソフト（イラストレーター）主にペンツールの習得を目的とする・スキャナーの扱い方の理解（アイデアスケッチをスキャナーし、下敷きにする）・ペンツールの概念の理解（描画制作）
第7回	共通課題制作2：ドローイングソフト（イラストレーター）主にペンツールの習得を目的とする・スキャナーの扱い方の理解（アイデアスケッチをスキャナーし、下敷きにする）・ペンツールの概念の理解（描画制作）
第8回	共通課題制作3：前回は元にブランド・店舗・企業etc（仮想）のロゴ制作
第9回	共通課題制作3：前回は元にブランド・店舗・企業etc（仮想）のロゴ制作
第10回	共通課題制作3：前回は元にブランド・店舗・企業etc（仮想）のロゴ制作
第11回	共通課題制作4：メッセージカードの制作（クリスマスカード・年賀状）
第12回	共通課題制作4：メッセージカードの制作（クリスマスカード・年賀状）
第13回	共通課題制作4：メッセージカードの制作（クリスマスカード・年賀状）
第14回	共通課題制作4：メッセージカードの制作と出力（クリスマスカード・年賀状）
第15回	まとめ 評価

## 受講上の注意

--

## 特記事項

USBメモリーを持参の事
--------------

科目名	デザインモデル基礎			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	5105

## 授業目的と到達目標

デザインモデル制作におけるテクニック及びそのプロセスを習得。

## 授業概要

多様なモデル制作の中からよく使う制作テクニック・用具の使用方法を指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	モノづくり系のデザイナーとして、デザイン・モデリング制作の経験を活かして主にモデリング制作の基本を指導。
出席・授業態度・提出物の総合評価。	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デザインモデル基礎			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	5105

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	■ 注型モデル デザイン・図面
第2回	デザイン・図面
第3回	ラフモデル制作及びデザインの確認
第4回	ラフモデル制作及びデザインの確認
第5回	原型制作
第6回	原型制作
第7回	原型制作
第8回	原型制作
第9回	雌型制作
第10回	雌型制作
第11回	注型
第12回	塗装・ディスプレイ制作
第13回	塗装・ディスプレイ制作
第14回	塗装・ディスプレイ制作
第15回	合評

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	コンピュータ基礎			教員名	山口 彰広		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	6407

## 授業目的と到達目標

PC 基礎で習得したスキルのさらなる向上が目的。目標はテーマに対する自分のイメージを 2DCG ソフトで効果的に表現する事。

## 授業概要

実際にコンピューターを使用しながら、ベーシックな共通課題から取り組み、オリジナリティのある 2D 表現向上を目的とする。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	ディスプレイ業界にて「展示」「商品企画」を担当し、企画デザイン、営業（業務推進）40 年の経験をもとに、「ものづくり」の基本を発想（企画）から見せ方（プレゼンテーション）までを広範囲に指導します。
課題評価	60%	
作品への取り組み意欲	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	コンピュータ基礎			教員名	山口 彰広		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	6407

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス:使用 PC についての説明
第2回	使用ソフトの説明1
第3回	使用ソフトの説明2
第4回	共通課題制作1:フォトタッチソフト(フォトショップ)練習問題を提示・レイヤーの使い分けの理解・調整レイヤーでの画像の加工(色調補正、トーンカーブ等の理解)・解像度の概念の理解
第5回	共通課題制作1:フォトタッチソフト(フォトショップ)練習問題を提示・レイヤーの使い分けの理解・調整レイヤーでの画像の加工(色調補正、トーンカーブ等の理解)・解像度の概念の理解
第6回	共通課題制作1:フォトタッチソフト(フォトショップ)練習問題を提示・レイヤーの使い分けの理解・調整レイヤーでの画像の加工(色調補正、トーンカーブ等の理解)・解像度の概念の理解
第7回	共通課題制作2:画像とイラストレータ上でのリンクの理解
第8回	共通課題制作2:画像とイラストレータ上でのリンクの理解
第9回	共通課題制作2:画像とイラストレータ上でのリンクの理解
第10回	共通課題制作3:前期課題を元にフライヤーの制作
第11回	共通課題制作3:前期課題を元にフライヤーの制作
第12回	共通課題制作3:前期課題を元にフライヤーの制作
第13回	共通課題制作4:自由課題
第14回	共通課題制作4:自由課題
第15回	まとめ 評価

## 受講上の注意

特記事項
USB メモリーを持参の事

科目名	基礎造形			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン、プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1311

## 授業目的と到達目標

立体的表現にいたる必要な基礎知識と、技術を体験的に学び「発想・創造・考察・構築」の育成を目指しアイデアを活かしたデザインを修得する。

## 授業概要

造形表現をマテリアルを通し体験的実習により基礎技術を学び、アイデアや構成力、表現力を個々の感性に生かしながらデザイン・工作・加工に至るフィニッシュワークへのこだわりを身に付け、完成度を追求する立体表現の技術力を修得する。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務 15 年、フリー現役デザイナー 23 年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、造形デザインに必要な基礎を中心に幅広く指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	

## 教科書

オリジナルプリント配布

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	基礎造形			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン、プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1311

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	【マテリアル表現】空想の動物
第3回	【折曲切組の構成】厚紙による表現立体
第4回	ビルダー・カード/アイデア (考察・構築)
第5回	ランプシェード製作
第6回	アイデア&制作
第7回	【粘土の細工構成】粘土制作による根付
第8回	造形、色着、制作
第9回	DP/ペンスタンド
第10回	アイデア&制作
第11回	12面体サイコロ
第12回	アイデア&制作
第13回	カウンターDP/段ボール
第14回	アイデア&制作
第15回	総合展示プレゼン

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--



科目名	デッサン			教員名	山口 彰広		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	6133

## 授業目的と到達目標

デザインの業務においては自らが構想した意匠を「他者に簡潔に伝達する」という作業が必須となります。意匠の伝達は、確かな技術力があって始めて達成しうるものです。鉛筆を使って短時間でイメージスケッチを作成しうる能力は、確かなデッサン力があって初めて発揮する事が出来る所となります。この授業では、デザインの業務において必須とされる、鉛筆を使った伝達力の養成を最終的な目的とした授業を行います。

## 授業概要

造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構成力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得し、デッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	ディスプレイ業界にて「展示」「商品企画」「営業」(業務推進)を担当、また、個人の事務所におけるデザイン・イラストレーションの経験をもとに、発想から見せ方、ビジュアルコミュニケーションの技術力育成に向けて指導を行います。
技術の習熟度	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献

--

## 参考 URL


科目名	デッサン			教員名	山口 彰広		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	6133

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎立体 キューブ (立方体) 製作とデッサン
第3回	基礎立体 キューブを2個以上描く
第4回	基礎立体 ペーパークラフトを描く
第5回	基礎立体 三角柱製作、キューブと組み合わせて描く
第6回	空間表現 三角柱製作とキューブと組み合わせて描く
第7回	質感表現 手袋 (布)
第8回	基礎立体 円柱と円錐の製作とデッサン
第9回	質感表現 菓子パッケージを描く
第10回	複数のモチーフの構成1 キューブ、円柱、円錐を合体させて描く
第11回	複数のモチーフの構成2 3つのモチーフを組み合わせる ガラスコップ、スプーン、歯ブラシ
第12回	複数のモチーフの構成3 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第13回	基礎立体を拡大して描く (透視図法・遠近法のトレーニング)
第14回	複数のモチーフの構成4 ペットボトルとマスク
第15回	上記課題の中から加筆したい作品に自由に加筆

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	デザインスケッチ			教員名	川田 秀子		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	4310

## 授業目的と到達目標

基本の平面・立方体・球の表現から、デザイン用具・材料等で、スケッチテクニックを通して、具体的な製品を表現する。

## 授業概要

デザイン用具の使用方法、材料特長を生かした表現方法を習得する。光源の位置を決めて、光と影より濃淡を、素材の質感を、製品の配置されている空間を表現して、デザインの発想力、造形力、表現力を習得する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	メガネ・椅子・日用品・雑貨などの商品開発を行っています。デザイン展開のアイデアスケッチの基礎から、デザイン設計の図面制作、スケールモデル制作、設置イメージパース、プレゼンテーションなどを指導します。
課題評価、作品への取り組み意欲	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献

マーカースケッチデザインブック 出) Tools INT'L 著) アレクサンダー・オット

## 参考 URL


科目名	デザインスケッチ			教員名	川田 秀子		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	4310

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	スケッチ用具・材料の説明
第2回	用具・材料の使い方 基本形態 (立方体・相貫体など)
第3回	用具・材料の使い方 (素材表現テクニック)
第4回	製品のスケッチ I (文具商品)
第5回	製品のスケッチ I (文具商品)
第6回	製品のスケッチ II (生活雑貨)
第7回	卒業制作審査参加
第8回	製品のスケッチ II (台所用品)
第9回	製品のスケッチ III (工具用品)
第10回	製品のスケッチ III (工具用品)
第11回	卒業制作審査参加
第12回	製品のスケッチ IV (オリジナルデザイン商品)
第13回	製品のスケッチ IV (オリジナルデザイン商品)
第14回	製品のスケッチ V (オリジナルデザイン商品)
第15回	製品のスケッチ V (オリジナルデザイン商品)

## 受講上の注意

スケッチ技法については、毎時間段階ごとに説明をしますので、全授業に遅れずに出席し、習得するようにしてください。

## 特記事項

科目名	雑貨デザイン			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	3309

## 授業目的と到達目標

用途のある物への取り組み方を学ぶ。身近なテーマを通して、製品が完成するまでのデザインプロセスを習得する。

## 授業概要

素材の特徴を理解しながら、テーマに沿ったカタチを考えるよう指導。実際にモデルを作ってデザインを確かめる。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	企業「商品企画」に在籍した経験、プロダクトデザイナー40年の経験を活かして、商品デザインの基本を中心に「企画」から「プレゼンテーション」まで、幅広く指導します。
提出物のデザイン性	60%	
作品への取り組み意欲	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	雑貨デザイン			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	3309

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	作品1 アイデアスケッチ
第3回	原型制作
第4回	原型制作
第5回	型取り
第6回	一個目脱型 二個目注型 後処理
第7回	磨き 塗装
第8回	磨き 塗装
第9回	磨き 塗装
第10回	作品2 アイデアスケッチ
第11回	原稿作成 レーザー加工外注
第12回	原稿作成 レーザー加工外注
第13回	原稿作成 レーザー加工外注
第14回	磨き
第15回	会議形式にてプレゼンテーション 評価

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	生活用品デザイン			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	2318

## 授業目的と到達目標

モノづくりの実際に沿ったテーマに基づき、造形の作業を通じた作品制作を行なう。デザイン作業のプロセスをマスターすることを目標とする。

## 授業概要

デザインに基づいた制作作業を通して、イメージ、アイデアをどのように具体化するかを学習する。制作の際に発生する制約や作り方による展開を考え出し、自由で発展性のある形づくりを指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務における商品企画、デザイン、モデリング (試作モデル)、CAD、CG、プレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
実習作品の成果と進捗状況で総合評価。	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	生活用品デザイン			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	2318

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	モックアップ制作1 シーズン商品を考える
第2回	デザイン制作1
第3回	デザイン制作2
第4回	材料加工1
第5回	材料加工2
第6回	組立
第7回	卒業制作審査参加
第8回	モックアップ制作2 乗物系のスタイリング
第9回	デザイン制作
第10回	造形制作1
第11回	造形制作2
第12回	造形制作3
第13回	成型1
第14回	成型2
第15回	造形プレゼンテーション

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--



科目名	デザイン図面			教員名	川田 秀子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	5311

## 授業目的と到達目標

自分でデザインしたフォルムを数値化し、第三者に理解できる三面図として作図できる事を目的とする。三次元を二次元として理解できる事。JISに基づく製図法の基本的な知識とスキルの習得。

## 授業概要

基本的な形態（幾何形体）を中心にいくつかのテーマを順次付与し、立体を把握し図面化していく。物を三次元で捕らえ数値化する事に重点を置く。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	メガネ・椅子・日用品・雑貨などの商品開発を行っています。デザイン展開のアイデアスケッチの基礎から、デザイン設計の図面制作、スケールモデル制作、設置イメージパース、プレゼンテーションなどを指導します。
課題評価、作品への取り組み意欲	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書

JIS に基づく製図法

その都度、プリント作成

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	デザイン図面			教員名	川田 秀子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	5311

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	図面の役割 (デザインにおける図面の必要性) 図面の描き方は日本工業規格による。
第2回	製図用具の使用方法 1.線の種類と使い分け
第3回	製図用具の使用方法 2.円・円弧・同心円
第4回	三角法の説明と練習問題 簡単な基礎形体の立体図からラフ三面図を作図してみる
第5回	簡単な三面図から立体をつかんで、ラフスケッチを描く
第6回	幾何形体 (立方体を基本としたカタチ) 1.三面図の作図及び寸法記入
第7回	幾何形体 (球を基本としたカタチ) 1.三面図の作図及び寸法記入
第8回	幾何形体 (球と直方体) のロボット 1.デザインスケッチ 2.作図 3.寸法記入
第9回	幾何形体 (球と直方体) のロボット 4.鉛筆による三面レンダリング
第10回	有機形体のキャラクターデザイン 1.デザインスケッチ
第11回	有機形体のキャラクターデザイン 2.作図 3.寸法記入 4.レンダリング・マーカー等で着色
第12回	卒業制作審査参加
第13回	有機形体のキャラクターデザイン 5.スケールモデル制作
第14回	有機形体のキャラクターデザイン 6.スケールモデル制作・着色
第15回	有機形体のキャラクターデザイン 7.図面まとめ 8.プレゼンテーション

## 受講上の注意

製図用具・スケッチ用具持参。毎時間に課題内容説明を行います。

## 特記事項

科目名	モノデザイン			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	2317

## 授業目的と到達目標

デザインにおいてアイデアを表現する技術の基礎を学び、表現力を高めてゆく基本的なテクニックを段階を追ってマスターする。形を思い浮かべイメージを描きとめられるスケッチ力を強化し、デザインスケッチの基本とする。

## 授業概要

モチーフを見て描きとめる技術から、思い浮かべたイメージを描きあげる技術への変化を、基本的な遠近法に従って表現する。パースペクティブの強弱をコントロールすることで表現に変化を持たせ、自在な表現力の基本を身につけてゆく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務における商品企画、デザイン、モデリング (試作モデル)、CAD、CG、プレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
作品評価による。	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	モノデザイン			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	2317

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	スケッチに必要な基本テクニック
第3回	遠近法 パースの強弱のコントロール
第4回	遠近法 パースの強弱のコントロール
第5回	基本形態 形の遠近法上の変化
第6回	基本形態 形の遠近法上の変化
第7回	基本形態 形の遠近法上の変化
第8回	課題 レンダリングに至る課題
第9回	課題 レンダリングに至る課題
第10回	課題 レンダリングに至る課題
第11回	卒業制作審査参加
第12回	課題 レンダリングの表現基礎
第13回	課題 レンダリングの表現基礎
第14回	課題 レンダリングの表現基礎
第15回	まとめ 評価

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	デザイン発想論			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2105

## 授業目的と到達目標

社会状況や人の行動を観察をし、どのようなコトやモノが求められているのか潜在的な要求を探る手法の学習。また、カタチの発想の学習から造形力も養う事を目的とする。

## 授業概要

カタチの基礎的な発想、造形から実際に商品化されるモノを例に、グループ形態でいろいろな発想（ブレインストーミング、KJ法等）を用い企画、コンセプトをまとめる。そしてある方向性での個々のデザイン表現、プレゼンを行う。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かして学生にデザイン発想プロセスを指導
出席日数	30%	
デザインプロセス	35%	
プレゼン、提出物	35%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デザイン発想論			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2105

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュール説明
第2回	【音を楽しむ】 発想 (グループ) ブレインストーミング
第3回	企画、コンセプト (グループ)
第4回	企画、コンセプト (グループ)
第5回	デザイン発表 (個人) ディスカッション
第6回	【灯りを楽しむ】 発想 (グループ) KJ法
第7回	企画、コンセプト (グループ)
第8回	企画、コンセプト (グループ)
第9回	デザイン発表 (個人) ディスカッション
第10回	【人と人とのコミュニケーション】 発想 (グループ)
第11回	企画、コンセプト (グループ)
第12回	企画、コンセプト (グループ)
第13回	デザイン発想
第14回	プレゼン内容作成
第15回	スライドにてプレゼン (グループ)

## 受講上の注意

グループ制作が多くありますのでグループ内でのコミュニケーションを取り遅刻、欠席が無いようにお願いします。

## 特記事項

科目名	デジタルデザイン論			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	3310

## 授業目的と到達目標

デジタル社会の実情に対応した、デザインビジネスのノウハウとスキルの習得を目標とする。

## 授業概要

IT の基礎知識の習得及び実社会での IT 活用方法のノウハウの習得。パソコンによるデザイン処理、デザインプレゼンの方法論を身につける。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。デザイン業務におけるデザイン、デジタルモデリング(3Dモデル、CAD、CG)、デジタルプレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
出席、授業態度、テスト評価。	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デジタルデザイン論			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	3310

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス (IT とは)
第2回	デジタル基礎知識
第3回	①コンピュータについて
第4回	② data と拡張子
第5回	③アプリケーションについて
第6回	④メディアについて
第7回	⑤デジタルプレゼンテーション
第8回	デザインとデジタル
第9回	①デザインソフトについて
第10回	② 3D デザインについて
第11回	③ 3D データと製品
第12回	④ 3D デジタル造形
第13回	⑤ 3DCG について
第14回	3D プリンタ造形
第15回	まとめ・総論

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--



科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	1314

## 授業目的と到達目標

自分達の生活に関わるデザインを考えながら、その存在意義について広範囲な視点、柔軟な思考を養う為に社会に存在する実例を基に新たなアイデアの発想に向けた柔軟性や考えることの楽しさを感じてもらうことを目標としています。

## 授業概要

企画やデザインの現場でプロジェクトが進む過程を紹介し、チームで進める仕事についての考え方や取り組み方（インプット）を通して、提案・プレゼンテーション（アウトプット）の見せ方を紹介して行きます。伝えることの実際を通して感じたこと、考えたことを整理して意見として出して行けるようにする。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。デザイン業務におけるデザイン、デジタルモデリング（3Dモデル、CAD、CG）、デジタルプレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
講義内容の理解	60%	
出席	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	1314

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	キャリアをつくる その1
第3回	キャリアをつくる その2
第4回	キャリアをつくる その3
第5回	伝える力
第6回	伝える力
第7回	想いを形にする
第8回	想いを形にする
第9回	アイデアをつくる その1
第10回	アイデアをつくる その2
第11回	アイデアをつくる その3
第12回	アイデアをつくる その4
第13回	自己分析
第14回	自己分析
第15回	まとめ・感想

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2211

## 授業目的と到達目標

就職活動に向けての自己アピール表現を身に付ける

## 授業概要

会話伝達力・文章表現力のスキルアップ

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かして今のインテリアやプロダクト業界を学生に伝達、紹介
出席日数	30%	
プロセス	40%	
プレゼン	30%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2211

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュール説明・○△□形伝達
第2回	自己紹介【会話力】
第3回	自分自身の好きなもの・ことを分析、文章化【文章力】
第4回	自分自身の好きなもの・ことを発表【伝達力】
第5回	家具基礎知識
第6回	業界デザイナー紹介①
第7回	業界デザイナー紹介②
第8回	業界分析① 企業例を紹介
第9回	業界分析① 企業例を上げての分析【ディスカッション力】
第10回	業界分析② 企業例を紹介
第11回	業界分析② 企業例を上げての分析【ディスカッション力】
第12回	各自が目指す職業、職種を考える【将来を考える力】
第13回	3年生をゲストに就職活動・ポートフォリオ意見交換
第14回	各自のポートフォリオ発表
第15回	外部ゲストを交えての意見交換

## 受講上の注意

事前に考え、用意する事が多い授業内容なので授業前準備を忘れない様にして下さい。

## 特記事項

科目名	CAD			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2128

## 授業目的と到達目標

CAD ソフトの操作スキルの習得が目的。繰り返す事で理解を深める。簡略な課題を手始めに、CAD で自分の作品の製図表現が可能となる事を目標とする。

## 授業概要

実際にコンピューターを使用しながら、ベーシックな共通課題から取り組む。イラストレーター等、他のソフトとの互換 (コンバート) も学習する。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	企業「商品企画」に在籍した経験、プロダクトデザイナー40年の経験を活かして、商品デザインの基本を中心に「企画」から「プレゼンテーション」まで、幅広く指導します。
課題評価	60%	
作品への取り組み意欲	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献

「図面の読み方」(社)日本金型工業会東部支部 (社)日本金型工業会東部支部技術委員会


## 参考 URL


科目名	CAD			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2128

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス コンピューターと CAD ソフトについて ・CAD ソフトの基本操作について ・用紙設定 (紙の大きさ) / キー操作、マウス操作 / ファイルの保存・読み込みなど。
第2回	デザイン図制作 (クリスマスツリー) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第3回	デザイン図制作 (クリスマスツリー) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第4回	デザイン図制作 (クリスマスツリー) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第5回	デザイン図制作 (クリスマスツリー) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第6回	デザイン図制作 (クリスマスツリー) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第7回	コンバート (クリスマスツリー) ・ファイル形式変換 ・イラストレーターにて編集
第8回	コンバート (クリスマスツリー) ・ファイル形式変換 ・イラストレーターにて編集
第9回	コンバート (クリスマスツリー) ・ファイル形式変換 ・イラストレーターにて編集
第10回	デザイン図制作 (アニマルシェイプ) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第11回	デザイン図制作 (アニマルシェイプ) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第12回	デザイン図制作 (アニマルシェイプ) ・三面図を作成 ・作成 ・寸法記入 ・図面の保存と出力
第13回	コンバート (アニマルシェイプ) ・ファイル形式変換 ・イラストレーターにて編集
第14回	コンバート (アニマルシェイプ) ・ファイル形式変換 ・イラストレーターにて編集
第15回	評価

## 受講上の注意

## 特記事項

科目名	CGI			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	1313

## 授業目的と到達目標

2D 及び 3D ソフトの習得を基に、自分の作品をグラフィカルにプレゼンテーションできる事を目的とする。  
作品ポートフォリオの基本制作。

## 授業概要

デジタルカメラや PC を使用して効果的な 2D 表現を検討、実施する。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	企業「商品企画」に在籍した経験、プロダクトデザイナー40年の経験を活かして、商品デザインの基本を中心に「企画」から「プレゼンテーション」まで、幅広く指導します。
課題評価	60%	
作品への取り組み意欲	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	CGI			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	1313

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス (ポートフォリオについて)
第2回	ポートフォリオ全体のアイデアスケッチ 全体のイメージを考慮し、統一感のあるフォーマットを制作する。
第3回	ポートフォリオ全体のアイデアスケッチ 全体のイメージを考慮し、統一感のあるフォーマットを制作する。
第4回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第5回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第6回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第7回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第8回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第9回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第10回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第11回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第12回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第13回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第14回	これまでのプロダクト作品を 2D ソフトを使用し、ポートフォリオを制作する。「作品チェック」～「撮影」～「データチェック」～「2D ソフトにてポートフォリオ編集」 目標 10 点以上 (A4 と A3 にて出力)
第15回	会議形式合評

## 受講上の注意

## 特記事項



科目名	写真と画像加工			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	3109

## 授業目的と到達目標

プロダクトデザインに必要な作品資料の作成と、プレゼンテーションにおける画像の利用を学習する。パネルプレゼンテーションにおける画像の撮影から加工まで、デジタルプレゼンテーションに対応できるテクニックを演習する。

## 授業概要

資料・パネル作成用として平面、立体物の撮影テクニックをマスターする。デジタル画像の利点を活かし、最終的なデジタルデータとしてプレゼンテーションに利用できるまでのテクニックを学習する。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務における商品企画、デザインを表現する写真撮影と画像処理を指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
制作作品と画像およびプレゼンテーションによる評価	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	写真と画像加工			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	3109

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス プロダクトデザインに利用する画像
第2回	撮影の知識1 フレーミング (構図) うまく撮る
第3回	撮影の知識2 撮影モード きれいに撮る
第4回	撮影練習1 作品撮影 (デザインモデル撮影)
第5回	撮影練習2 スキャン (デジタルデータ化作業)
第6回	デジタル撮影1 スナップ撮影 デジタルカメラの基礎
第7回	デジタル撮影2 モデル撮影 デザインモデル撮影
第8回	デジタル撮影3 モデル撮影 デザインモデル撮影
第9回	デジタル撮影4 モデル撮影 デザインモデル撮影
第10回	画像処理1 トリミング
第11回	画像処理2 色補正
第12回	画像処理3 レイヤーの理解
第13回	画像処理4 レイアウト作業1
第14回	画像処理5 レイアウト作業2
第15回	まとめ データー形式・総論

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	プロダクトデザイン演習			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	5107

## 授業目的と到達目標

プロダクトデザインをCG表現によって、プレゼンテーションまで応用できる技術を学ぶ。デザインされた造形が写真表現と同様なテクニックで、実在するようなCGとして表現できるまでを学習する。

## 授業概要

テーマに基づいた形状、デザイン造形をCGデータ、他のソフトからの取込みによって作成し、データ作成を通して合理的に立体を構築する技能を習得する。CADとCGの関係を理解し、3Dデータも利用したデータフォーマットの互換性を利用した3DCGを展開する。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務における商品企画、デザイン、モデリング(試作モデル)、CAD、CG、プレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
作成データのCG化、プレゼンへの利用を通して課題作成した作品の提出による評価。	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考URL


科目名	プロダクトデザイン演習			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	5107

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス CG データ作成の理解
第2回	データ作成 図形作成
第3回	データ作成 立体化
第4回	データ作成 形状の表現
第5回	形状表現 立体の視点 (カメラワーク)
第6回	形状表現 光の与え方 (ライティング)
第7回	形状表現 レンダリング
第8回	CG 表現 課題 イメージの作成 1
第9回	CG 表現 課題 イメージの作成 2
第10回	CG 表現 課題 イメージの作成 3
第11回	CG 表現 課題 イメージの表現 1
第12回	CG 表現 課題 イメージの表現 2
第13回	CG 表現 課題 イメージの表現 3
第14回	卒業制作審査参加
第15回	まとめ 総論

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	モデル制作 I			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	4108

## 授業目的と到達目標

デザインコンセプトに基づいたモデリングテクニックの向上。造形イメージが現実感を伴って成り立つための技法を学習し、モデル表現力と造形力の向上を図る。

## 授業概要

材料加工の方法を正しく応用し、表現力のあるモデリングをめざす。特に形状の成り立ちを理解し、コンセプトに従った造形を行なえるよう、センスに訴えた技術を向上させる。モデル材料による表現力を自己の力で見出すことを目標にする。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務におけるデザインモデル制作および、関連するCAD、CG、プレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
提出作品の評価。計画との進行を評価。	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	モデル制作 I			教員名	鈴木 球也		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	4108

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	ガイダンス モデリング材料の応用説明
第 2 回	モデル制作 1 モデル形状の理解と応用
第 3 回	モデル制作 1 モデル形状の理解と応用
第 4 回	モデル制作 1 モデル形状の理解と応用
第 5 回	モデル制作 1 モデル形状の理解と応用
第 6 回	モデル制作 1 モデル形状の理解と応用
第 7 回	モデル制作 1 モデル形状の理解と応用
第 8 回	モデル制作 2 モデル造形のセンスの応用
第 9 回	モデル制作 2 モデル造形のセンスの応用
第 10 回	モデル制作 2 モデル造形のセンスの応用
第 11 回	モデル制作 2 モデル造形のセンスの応用
第 12 回	モデル制作 2 モデル造形のセンスの応用
第 13 回	卒業制作審査参加
第 14 回	表面処理 表面処理のテクニック
第 15 回	まとめ 総論

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	モデル制作Ⅱ			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	4109

## 授業目的と到達目標

創造したイメージを正確で効果的に伝えるため、モデリングのテクニックを向上させる。造形イメージが具体的になる手段として、モデリングを理解しデザインにとっての造形力を向上させる。

## 授業概要

ツールや素材を使用し、表現テクニックを取り入れたモデリングテクニックを学習する。明確なコンセプトを造形として成立させるため、モデリング表現力を高める。モデル実制作を行うことで形状の理解を進め、デジタルデザインにおける造形力につなげる。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務におけるデザインモデル制作および、関連するCAD、CG、プレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
課題進捗のチェック及び作品の提出による評価。デザインを学習する意欲、態度の評価	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	モデル制作Ⅱ			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	4109

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス 課題説明とスケッチの立体化について
第2回	スケッチ展開 スケッチを理解し造形を行う
第3回	モデリング1 モデル素材と加工による形状化
第4回	モデリング1 モデル素材と加工による形状化
第5回	モデリング1 モデル素材と加工による形状化
第6回	モデリング1 モデル素材と加工による形状化
第7回	モデリング2 モデル形状の具現化の実際
第8回	モデリング2 モデル形状の具現化の実際
第9回	モデリング2 モデル形状の具現化の実際
第10回	モデリング2 モデル形状の具現化の実際
第11回	モデリング2 モデル形状の具現化の実際
第12回	卒業制作審査参加
第13回	仕上げ 仕上げテクニックの理解
第14回	仕上げ 仕上げテクニックの理解
第15回	まとめ 総論

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--



科目名	プロダクトデザイン I			教員名	神野 修		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	5312

## 授業目的と到達目標

商品企画における、コンセプトワークの重要性を認識する。機能性とデザイン性との関係を理解する。

## 授業概要

商品企画のためのデザインプロセスの流れを把握させ、それに伴うスケジュール管理を指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	モノづくり系のデザイナーとして、デザイン・モデリング制作の経験を活かして商品企画のためのデザインプロセスの流れを指導。
出席・授業態度・提出物の総合評価。	100%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	プロダクトデザイン I			教員名	神野 修		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	5312

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	テーマに沿ったコンセプトワーク
第 2 回	・必要な情報収集 (リサーチ等)
第 3 回	・コンセプトの起案と発想 ・デザイン目標の明確化
第 4 回	デザインワーク
第 5 回	・スケッチ
第 6 回	・図面
第 7 回	・ラフモデル
第 8 回	モデリング制作
第 9 回	モデリング制作
第 10 回	モデリング制作
第 11 回	モデリング制作
第 12 回	モデリング制作
第 13 回	モデリング制作
第 14 回	モデリング制作
第 15 回	プレゼンテーション

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	プロダクトデザインII			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2319

## 授業目的と到達目標

テーマの目的を理解し、オリジナリティのあるデザインを目指す。最終的に立体モデルとして仕上げ、プレゼンテーションする。

## 授業概要

外注も併用したモデリングの体験。テーマへのアプローチからプレゼンテーションに至るまでのデザインの流れを重視した指導を行なう。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	企業「商品企画」に在籍した経験、プロダクトデザイナー40年の経験を活かして、商品デザインの基本を中心に「企画」から「プレゼンテーション」まで、幅広く指導します。
課題評価	60%	
作品への取り組み意欲	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	プロダクトデザインII			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	2319

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	課題説明、テーマのリサーチ
第2回	コンセプトワーク
第3回	アイデアスケッチ
第4回	デザイン決定 図面制作
第5回	デザイン決定 図面制作
第6回	デザイン決定 図面制作
第7回	モデリング (外注、自作) 切削から塗装、組み立てまで
第8回	モデリング (外注、自作) 切削から塗装、組み立てまで
第9回	モデリング (外注、自作) 切削から塗装、組み立てまで
第10回	モデリング (外注、自作) 切削から塗装、組み立てまで
第11回	モデリング (外注、自作) 切削から塗装、組み立てまで
第12回	撮影
第13回	プレゼンボード制作
第14回	プレゼンボード制作
第15回	会議形式にてプレゼンテーション 評価

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	暮らしのデザイン I			教員名	神野 修		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6308

## 授業目的と到達目標

木工等のプロダクト製品制作木工の基礎知識及び制作プロセスを習得

## 授業概要

椅子を主テーマにデザイン、設計、モデル等の実際のモノが出来るまでのプロセスを経験する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	モノづくり系のデザイナーとして、家具・内装を手掛けた経験を活かし椅子を主テーマにデザイン、設計、モデル等の実際のモノが出来るまでのプロセスを指導。
出席日数	30%	
デザインプロセス	35%	
提出物	35%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	暮らしのデザイン I			教員名	神野 修		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6308

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュール説明 (椅子の資料収集)
第2回	椅子についての資料、スライドを交えてレクチュア
第3回	イメージマップ制作 (グループ)
第4回	成型合板を主材にした椅子のデザイン
第5回	成型合板を主材にした椅子のデザイン
第6回	成型合板を主材にした椅子のデザイン
第7回	三面意匠図作図 SCALE=1/5
第8回	三面意匠図作図 SCALE=1/5
第9回	三面意匠図作図 SCALE=1/5
第10回	モデル制作 SCALE=1/5
第11回	モデル制作 SCALE=1/5
第12回	モデル制作 SCALE=1/5
第13回	1 三面制作図作図 SCALE=1/1
第14回	1 三面制作図作図 SCALE=1/1
第15回	1 三面制作図作図 SCALE=1/1

## 受講上の注意

前期中にデザインワークを済ませ後期に具現化します、前期の授業内容を期間内で完結するようにスケジュール管理に注意して下さい。

## 特記事項

※前中期期間中に成型合板を製作

科目名	暮らしのデザイン I			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6109

## 授業目的と到達目標

木工等のプロダクト製品制作木工の基礎知識及び制作プロセスを習得

## 授業概要

椅子を主テーマにデザイン、設計、モデル等の実際のモノが出来るまでのプロセスを経験する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かしてデザインプロセスや設計スキル、立体制作手法を学生に指導
出席日数	30%	
デザインプロセス	35%	
提出物	35%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	暮らしのデザイン I			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6109

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュール説明 (椅子の資料収集)
第2回	椅子についての資料、スライドを交えてレクチャ
第3回	イメージマップ制作 (グループ)
第4回	成型合板を主材にした椅子のデザイン
第5回	成型合板を主材にした椅子のデザイン
第6回	成型合板を主材にした椅子のデザイン
第7回	三面意匠図作図 SCALE=1/5
第8回	三面意匠図作図 SCALE=1/5
第9回	三面意匠図作図 SCALE=1/5
第10回	モデル制作 SCALE=1/5
第11回	卒業制作審査参加
第12回	モデル制作 SCALE=1/5
第13回	三面制作図作図 SCALE=1/1
第14回	三面制作図作図 SCALE=1/1
第15回	三面制作図作図 SCALE=1/1

## 受講上の注意

前期中にデザインワークを済ませ後期に具現化します、前期の授業内容を期間内で完結するようにスケジュール管理に注意して下さい。

## 特記事項

※前中期期間中に成型合板を製作



科目名	暮らしのデザインII			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6309

## 授業目的と到達目標

木工等のプロダクト製品制作木の特性を生かしたデザイン、制作を習得

## 授業概要

暮らしのデザインIでデザイン、設計した椅子を実際に制作人と物の関係を経験、確認する

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	モノづくり系のデザイナーとして、家具・内装を手掛けた経験を活かし 暮らしのデザインIでデザイン、設計した椅子を実際に制作。その制作方法を指導。
出席日数	30%	
制作プロセス	35%	
提出物	35%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	暮らしのデザインII			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6309

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第2回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第3回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第4回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第5回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第6回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第7回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第8回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第9回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第10回	仕上げ (ワックス、オイル)
第11回	仕上げ (ワックス、オイル)
第12回	仕上げ (ワックス、オイル)
第13回	仕上げ (ワックス、オイル)
第14回	仕上げ (ワックス、オイル)
第15回	合評

## 受講上の注意

モデリング室にて実際の椅子を制作します、工作機械を使用する作業が多くなります注意事項等を守って授業を受けてください。

## 特記事項

※前期作図した図面に基いて制作

科目名	暮らしのデザインII			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6110

## 授業目的と到達目標

木工等のプロダクト製品制作木の特性を生かしたデザイン、制作を習得

## 授業概要

暮らしのデザインIでデザイン、設計した椅子を実際に制作人と物の関係を経験、確認する

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かして学生にデザインプロセスや設計スキル、立体制作手法を学生に指導
出席日数	30%	
制作プロセス	35%	
提出物	35%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	暮らしのデザインII			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	2	履修コード	6110

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第2回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第3回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第4回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第5回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第6回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第7回	卒業制作審査参加
第8回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第9回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第10回	成型合板椅子制作 SCALE=1/1
第11回	卒業制作審査参加
第12回	仕上げ (ワックス、オイル)
第13回	仕上げ (ワックス、オイル)
第14回	仕上げ (ワックス、オイル)
第15回	合評

## 受講上の注意

モデリング室にて実際の椅子を制作します、工作機械を使用する作業が多くなります注意事項等を守って授業を受けてください。

## 特記事項

※前期作図した図面に基いて制作

科目名	プロダクトデザイン論			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	5時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2316

## 授業目的と到達目標

社会と暮らしの中で人とモノの関わりについて考えデザインの意義、目的を認識する。デザイナーとして社会での役割について考える。

## 授業概要

プロダクトデザインの授業で制作した作品がライフスタイルに適応しているかプレゼンテクニックを通して検証する。各自の作品をポートフォリオにまとめストーリーに従った発表がユーザーの心に響くものであるよう発信できる実力を養う。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かして学生にプレゼンのスキルを指導
出席日数	30%	
デザインプロセス	35%	
プレゼン、提出物	35%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	プロダクトデザイン論			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	5時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2316

## 授業計画 (各回予定)

授業内容		
第1回	ガイダンス	授業内容、スケジュール説明
第2回	プレゼンテクニック	プレゼンボードの意味
第3回	プレゼンテクニック	ポートフォリオの意味
第4回	プレゼンボード	ボード制作テクニック
第5回	プレゼンボード	レイアウト、フォーマット
第6回	プレゼンボード	ビジュアルデザイン
第7回	ポートフォリオ	ボードの見せ方
第8回	ポートフォリオ	ボードの順位、整理
第9回	ポートフォリオ	ストーリー整理
第10回	ポートフォリオ	編集について
第11回	ポートフォリオ	シナリオの検証
第12回	プレゼンテーション	ユーザーへのプレゼン
第13回	プレゼンテーション	ライフスタイルへの提案1
第14回	プレゼンテーション	ライフスタイルへの提案2
第15回	まとめ	総評

## 受講上の注意

プロダクトデザイン研究の授業と連動して授業を進めていきますのでスケジュール管理に注意してください。

## 特記事項

科目名	デザインマネジメント論			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	3203

## 授業目的と到達目標

デザインが商品として完成されるまでにはそれぞれのプロセスを経てユーザーに満足されるものとなる。そのプロセスを理解し応用できるマネジメントのテクニックを学習する。

## 授業概要

商品が完成されるまでのアイデアから問題の解決改善を経てゆく具体例を挙げマネジメントとは何かを理解してゆく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務における商品企画、デザイン、モデリング(試作モデル)、CAD、CG、プレゼンテーション制作等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
ワークショップ	60%	
レポート	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デザインマネジメント論			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	3203

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	商品の企画から商品化まで (学生としての卒制テーマの決め方、着眼点の広げ方)
第2回	商品として完成するまでのプロセスの理解 (学生としての卒制テーマの進め方、まとめ方)
第3回	デザイナーの役割1 (造形力が必要とされる商品テーマ)
第4回	デザイナーの役割2 (造形力を活かした商品テーマ)
第5回	デザイナーと他部門との関わりを知る1 (商品の成り立ちを理解する)
第6回	デザイナーと他部門との関わりを知る2 (商品の役割を完成させる)
第7回	マネジメントの例題1 (テーマの考え方1)
第8回	マネジメントの例題2 (テーマの考え方2)
第9回	マネジメントの例題3 (テーマの考え方3)
第10回	プレゼンへの展開1 (説得力を押さえるポイント)
第11回	プレゼンへの展開2 (多様なユーザーへのアピール)
第12回	卒業制作審査参加
第13回	フローチャートの理解1 (マネジメントの流れを理解する)
第14回	フローチャートの理解2 (マネジメントの応用を理解する)
第15回	まとめ2

## 受講上の注意

マネジメントを理解するため図式を多用する。図式が描ける用具を用いる。

## 特記事項



科目名	デザインビジネス論			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	3312

## 授業目的と到達目標

デザインがビジネスとして成功するには企画が正しい方向へ導かれなければならない。時代のニーズ、ユーザーの変化をとらえ多様なデザイン展開の中から正解に至るまでを学習する。

## 授業概要

時代のニーズ、ユーザーの変化を振り返ってみてこれからの予測を立てられる能力を磨く。いくつかの商品を例に挙げロングセラー、ヒット商品の理由を解き明かす。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はプロダクトデザイナーとして40年以上の実務経験を持ちます。実務として、工業製品デザイン、生活用品デザイン、照明器具デザイン、ホビー製品デザインを数多く手掛けてきました。プロダクトデザイン業務における社会の消費行動を基に商品企画、マーケティング、デザイン、プレゼンテーション等を幅広く指導します。以上の経験を基に実社会において有用性のある指導を行うものです。
個人の提出資料	40%	
レポート	60%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デザインビジネス論			教員名	鈴木 球也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	3312

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ビジネスにとってのデザインとは (企業とは)
第2回	ビジネスの目的とは (企業の目的)
第3回	ビジネスに沿ったデザインのあり方
第4回	ビジネスとして成功するデザイン
第5回	デザイナーのスキル1 (調べる力)
第6回	デザイナーのスキル2 (訴える力)
第7回	ビジネスとしてのデザイン例題1
第8回	ビジネスとしてのデザイン例題2
第9回	ビジネスとしてのデザイン例題3
第10回	ビジネスとしてのデザイン例題4
第11回	ビジネスモデルの理解
第12回	卒業制作審査参加
第13回	プレゼンテクニック1
第14回	プレゼンテクニック2
第15回	まとめ

## 受講上の注意

例題作成に際して作図の用具が必要。

## 特記事項

科目名	プロダクトデザイン研究			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2402

## 授業目的と到達目標

デザインプロセス上での立体検証

## 授業概要

デザインを立体にする事でスケール感や細部ディテールを検証する

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かしてデザインプロセスや設計スキル、立体制作手法を学生に指導
出席日数	30%	
デザインプロセス	40%	
プレゼン、提出物	30%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	プロダクトデザイン研究			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2402

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュール説明
第2回	アイデアスケッチを基にスタディーモデル制作 (ペーパーモデル)
第3回	アイデアスケッチを基にスタディーモデル制作 (ペーパーモデル)
第4回	アイデアスケッチを基にスタディーモデル制作 (ペーパーモデル)
第5回	アイデアスケッチを基にスタディーモデル制作 (ペーパーモデル)
第6回	アイデアスケッチを基にスタディーモデル制作 (ペーパーモデル)
第7回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第8回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第9回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第10回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第11回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第12回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第13回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第14回	最終デザインを基にデザイン検証モデル制作 (発砲スチロール等)
第15回	合評

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	CG II			教員名	栗林 啓治		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	5404

## 授業目的と到達目標

デジタルツール (Shade3D/PowerPoint など) を使い「レンダリング」を作成し、提案デザインを確実に・効果的にプレゼンテーションできるレベルまで習得する事を目指す。

## 授業概要

各自のデザイン案を、2年次で学んだ基礎をベースに、CG の手順・テクニックなどをスキルアップし、デザインコンセプトや工夫した点をプレゼン資料にまとめる。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	企業内プロダクトデザイン実務経験を元に、コンピュータソフトを使用した 3D レンダリング技術を指導。
CG ソフトの習熟度と応用力	60%	
出席と授業態度	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	CG II			教員名	栗林 啓治		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	5404

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス (科目説明)
第2回	参考CG 作品の紹介
第3回	各自制作作品の抽出
第4回	平面ラフスケッチとラフモデルによる形状とサイズ感把握
第5回	ソフトを実際に操作しながら形状入力
第6回	ソフトを実際に操作しながら形状入力
第7回	ソフトを実際に操作しながら形状入力
第8回	素材、色彩、周囲環境設定入力
第9回	素材、色彩、周囲環境設定入力
第10回	素材、色彩、周囲環境設定入力
第11回	素材、色彩、周囲環境設定入力
第12回	デジタルプレゼン資料作成
第13回	デジタルプレゼン資料作成
第14回	作品をポートフォリオに反映
第15回	完成作品の合評と評価

## 受講上の注意

取り組む意欲、理解度、スケジュール感覚、制作作品の評価。

## 特記事項

科目名	生活デザイン演習 I			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2320

## 授業目的と到達目標

頭で考えて描いている光りのあり方を実際に立体化しデザインを確認する。

## 授業概要

光りの陰影の基礎知識を習得・体験した後、実際に照明デザインを行う。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かしてデザインプロセスや設計スキル、立体制作手法を学生に指導
出席日数	30%	
デザインプロセス	40%	
プレゼン、提出物	30%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	生活デザイン演習 I			教員名	山岡 俊雄		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2320

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュール説明 照明の基礎知識 (スライド)
第2回	光りの反射 (ケント紙で制作)
第3回	光りの反射 (ケント紙で制作)
第4回	光りの反射 (ケント紙で制作)
第5回	光りの反射 (ケント紙で制作)
第6回	合評
第7回	照明デザイン (ラフスケッチ)
第8回	照明デザイン (ラフスケッチ)
第9回	照明デザイン (ラフスケッチ)
第10回	照明デザイン (モデル制作)
第11回	照明デザイン (モデル制作)
第12回	照明デザイン (モデル制作)
第13回	照明デザイン (プレゼンボード制作)
第14回	照明デザイン (プレゼンボード制作)
第15回	合評

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--



科目名	生活デザイン演習Ⅱ			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2124

## 授業目的と到達目標

デザインプロセス上でのデザインを立体にすることで平面では把握出来ない造形的なバランスやスケール感を身につける

## 授業概要

卒業制作の作品を立体にする事で客観的にデザイン検証を行う

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	家具のデザイン、設計の実務経験を生かしてデザインプロセスや設計スキル、立体制作手法を学生に指導
出席日数	30%	
デザインプロセス	40%	
プレゼン、提出物	30%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	生活デザイン演習Ⅱ			教員名	山岡 俊雄		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	2124

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容、スケジュール説明
第2回	原寸図面作図
第3回	原寸図面作図
第4回	アッセンブリ図作図
第5回	アッセンブリ図作図
第6回	ゲージ、ガイド等制作
第7回	ゲージ、ガイド等制作
第8回	デザイン検証モデル制作 (発砲スチロール、ペーパー等を使用)
第9回	デザイン検証モデル制作
第10回	デザイン検証モデル制作
第11回	デザイン検証モデル制作
第12回	デザイン検証モデル制作
第13回	デザイン検証モデル制作
第14回	デザイン検証モデル制作
第15回	合評

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

科目名	3DCG			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	3311

## 授業目的と到達目標

3DCG で data を作成し、レンダリング及び造型までの流れを習得する事が目的。3DCG を活用し、各自のプレゼンテーションに活かす事が目標。

## 授業概要

汎用 3D ソフトを使用。ベーシックな共通課題から取り組む。各自の作品を 3DCG で表現する。ポートフォリオの完成度を高める。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	企業「商品企画」に在籍した経験、プロダクトデザイナー40年の経験を活かして、商品デザインの基本を中心に「企画」から「プレゼンテーション」まで、幅広く指導します。
課題評価	60%	
作品への取り組み意欲	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	3 DCG			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	3311

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス ・2D データとの互換 ・レンダリングについて ・3D プリンターとの関係について
第2回	基礎課題 1 (2 年次で制作した椅子をリデザインする) ・図面の読み込み ・3D ソフトにて制作 ・ポートフォリオとして編集
第3回	〃
第4回	〃
第5回	基礎課題 2 (ティーカップセットをリデザインする) ・3D ソフトにて制作 ・イラストレータにてプリント模様を制作して擬似演算で3D ソフトにインポートする ・ポートフォリオとして編集
第6回	〃
第7回	基礎課題 3 (1 年次で制作したクリスマスツリーをリデザインする) ・2 年次で制作した図面の読み込み~3D ソフトにて制作 ・ポートフォリオとして編集
第8回	〃
第9回	〃
第10回	応用課題 (1、2 年次で制作した作品のどれかをリデザインする) ・制作した図面の読み込み~3D ソフトにて制作 ・ポートフォリオとして編集
第11回	〃
第12回	〃
第13回	会議形式にてプレゼンテーション
第14回	ホームページの制作 ・インターネットについて ・2D ソフトにて自分の作品のホームページを制作 ・FTP プロバイダー転送 確認 ・全体の評価
第15回	〃

## 受講上の注意

## 特記事項

科目名	デジタルプレゼンテーション			教員名	栗林 啓治		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	5313

## 授業目的と到達目標

就職用ポートフォリオ及び卒業制作のプレゼンボードの完成度を高める。自分の作品をグラフィカルに、説得力のある効果的なプレゼンテーションができる事を目的とする。スケジュール管理能力も身につける。

## 授業概要

コンピュータソフトを駆使し、ポートフォリオ 10 点を集中的に手直しし、完成度を高める。卒業制作パネルも同様に効果的な表現を研究する。その都度スケジュールをチェックする。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	40 年の企業内プロダクトデザインの実務経験を元に、自らの思い、創作意図を、人に伝える技術を指導。
プレゼンテーションの総合力	60%	
出席と授業態度	40%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


## 2024年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容 (シラバス)

(2/2)

科目名	デジタルプレゼンテーション			教員名	栗林 啓治		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	5313

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	プレゼンの効果的な実例
第3回	プレゼン素材制作(素材の種類)
第4回	プレゼン素材制作(素材の加工)
第5回	プレゼン素材制作(素材の編集)
第6回	プレゼン素材制作(素材の編集)
第7回	レイアウト制作 (デジタルレイアウト)
第8回	レイアウト制作 (デジタルレイアウト)
第9回	レイアウト制作 (デジタルレイアウト)
第10回	レイアウト制作 (デジタルレイアウト)
第11回	ストーリー制作 (シナリオの展開)
第12回	ストーリー制作 (シナリオの展開)
第13回	デジタルプレゼン実演
第14回	デジタルプレゼン実演
第15回	まとめ

## 受講上の注意

課題評価、作品への取り組み意欲、及びスケジュール達成度。コンピュータソフトを使用した技術力。

## 特記事項

科目名	プロダクトデザインⅢ			教員名	栗林 啓治		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	4311

## 授業目的と到達目標

就職希望業種に合わせたテーマを設定し、プロダクトデザイン企画提案の手法を習得すると共に、デザイナーの基礎となるコンセプチャルスキル、テクニカルスキル、ヒューマンスキルのレベルアップを図る。

## 授業概要

企業におけるプロダクトデザイン開発プロセスを基に、提案活動をシミュレーションする。問題発見から課題設定、解決案創出、形態創造の一連のデザインプロセスを習得しながら、各自の発想・提案を、デジタル表現・アナログ表現で説得力あるプロダクトデザイン提案としてプレゼンテーションに仕上げる。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	40年の企業内プロダクトデザインの実務経験を元に、プロダクトデザインの実践的プロセスや考え方を指導。
課題の理解度と完成度	60%	
出席と授業態度	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	プロダクトデザインⅢ			教員名	栗林 啓治		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	4311

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス (科目内容説明・タイムスケジュール計画作成)
第2回	暮らしの中の問題点の抽出 (困っている事、こうあって欲しい事を抽出)
第3回	テーマ設定 (自らが取り組む困り事解決テーマを設定)
第4回	課題抽出 (設定したテーマの解決方法の方向性を決める)
第5回	関連市場状況 (既存の類似商品を調査把握)
第6回	社会動向の把握 (テーマに関連する社会の動きを調査把握)
第7回	デザインコンセプト作成とイメージチャート作成
第8回	アイデア展開 (ブレインストーミングにより衆知を集める)
第9回	アイデア展開 (ラフスケッチにより解決案を視覚化)
第10回	ラフ機構モデルを作製 (サイズ感やおおよその形態を把握)
第11回	一次レンダリング作成 (手書きによる形態案を創出)
第12回	二次レンダリング作成 (PCによるデジタルモックアップ・2D Illustrator・3D Shade 活用)
第13回	提案ストーリーの作成 (プレゼンテーションソフト・Powerpoint 活用)
第14回	提案書作成 (プレゼンテーションパネル作製)
第15回	プレゼンテーション実施 (卒業制作前記審査会での発表)

## 受講上の注意

この科目は、各々のテーマを自分で考え自分で進めていきますが、疑問や迷いがある時には、すぐに講師に相談する事が重要です。

## 特記事項



科目名	プロダクトデザインⅣ			教員名	栗林 啓治		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	4312

## 授業目的と到達目標

各自が企画したテーマのデザインコンセプトにそって、具体的な「かたち」にしていく。造りたい「もの」の機能面、製造面など様々な要件を把握した上で、各自が発想した特長を、使用者が理解し、使いやすい「かたち」にしていくスキルを習得する。

## 授業概要

自分が作ったコンセプトと自分が発想した製品特長を「ことば」から「かたち」に変換するために、イメージチャートやラフスケッチ、レンダリング、3Dモデリングなどを活用、レベルアップしながら次工程（上司、クライアント、設計製造部門など）に伝達する図面やデジタルデータ作成、プレゼンテーション資料作成を行う。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	40年の企業内プロダクトデザイナーの実務経験を元に、コンセプトを「かたち」で表現する技術と、それを第三者に伝える技術を指導。
課題の理解度と完成度	60%	
出席と授業態度	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	プロダクトデザインⅣ			教員名	栗林 啓治		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	4312

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス (科目説明・各自の企画案に対する指摘事項を整理)
第2回	コンセプトから「かたち」にするための要件整理 (機能面、製造面、販売面など)
第3回	アイデア展開 (あらゆる角度からのアイデア抽出)
第4回	全体形状検討 (コンセプトや要件に合致する形状を創出)
第5回	詳細形状検討 (部品類、表示類のデザイン検討)
第6回	図面製作 (コンピュータソフトを使用した2D図面及びレンダリング製作)
第7回	デジタルモデル製作 (コンピュータソフトを使用した3Dデータの製作)
第8回	モデル製作 (デザイン意図を伝える最適なモデリング手法を選択、製作)
第9回	モデル塗装 (コンセプトに合致した着色)
第10回	プレゼン計画立案 (最適プレゼン方法検討)
第11回	プレゼン素材収集製作 (モデル撮影、素材製作)
第12回	プレゼンデータ作製
第13回	プレゼンボード作成 (提案デザインを総合的に表現)
第14回	モデル展示台製作 (各自テーマの最適な展示方法を検討、製作)
第15回	各自作品のプレゼンテーションと合評(卒業制作中間審査会、最終審査会での発表)

## 受講上の注意

2年間で習得したスキルを総合的に活用し、更にレベルアップを図る。自主的なテーマ推進力を強化。

## 特記事項

科目名	卒業制作			教員名	浪越 ひろみ		
期区分	通年	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	プロダクトデザイン			年次	3	履修コード	6111

## 授業目的と到達目標

プロダクトデザイン3年間の成果として、卒業制作のテーマ決定から完成までのスケジュール管理・各プロセス進行度・最終作品完成をめざす。

## 授業概要

前期はリサーチに基づくテーマ決定。コンセプトのポイントを明確に表現し、作品に反映させるデザイン制作をめざす。後期はデザイン作品のプレゼンテーション力を身に付け、わかり易く魅力あるディスプレイまでの総合作品の完成を目標とする。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	企業「商品企画」に在籍した経験、プロダクトデザイナー40年の経験を活かして、商品デザインの基本を中心に「企画」から「プレゼンテーション」まで、幅広く指導します。
作品の完成度	60%	
出席など授業態度	40%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

授業計画 (各回予定)	
授業内容	
第1回	ガイダンス 卒制テーマの決定の為のディスカッション
第2回	ガイダンス 卒制テーマの決定の為のディスカッション
第3回	テーマ検討 テーマ決定のリサーチ
第4回	テーマ決定とスケジュール作成
第5回	決定したテーマのコンセプトを明確化,
第6回	テーマのコンセプトに基づいたデザイン制作
第7回	テーマのコンセプトに基づいたデザイン制作
第8回	テーマのコンセプトに基づいたデザイン制作
第9回	プレゼンテーションパネル制作
第10回	プレゼンテーションパネル制作
第11回	プレゼンテーションパネル制作
第12回	プレゼンテーションパネル制作
第13回	プレゼンテーションパネル制作
第14回	パネル審査 第1回審査 (6月末)
第15回	審査に基づき改善点ピックアップ
第16回	改善点を踏まえリデザイン
第17回	プレゼンテーションパネル修正
第18回	プレゼンテーションパネル修正
第19回	プレゼンテーションパネル修正
第20回	プレゼンテーションパネル修正
第21回	スケールモデル又はラフモデル制作
第22回	パネル及びモデル審査 第2回審査 (10月末)
第23回	審査に基づき改善点ピックアップ 全体構想をまとめる
第24回	ディスプレイのデザイン
第25回	プレゼンテーションパネル修正・スケールモデル修正・ディスプレイ制作
第26回	プレゼンテーションパネル修正・スケールモデル修正・ディスプレイ制作
第27回	総合審査 第3回審査 (11月末) 作品完成。発表用ディスプレイの完成と総合的プレゼンテーション
第28回	研究指導&卒業制作作品および論文手直し
第29回	研究指導&卒業制作作品および論文手直し
第30回	評価 作品完成と総合評価 卒展の準備

#### 受講上の注意

年3回の審査を通じ、各ステップでの作品制作の進行・完成度及び総合評価による。

#### 特記事項