

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2026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

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	プロダクト材料	山岡 俊雄	1	1
	色彩学	山口 彰広	1	2
	デザイン発想論	山岡 俊雄	2	3
	デジタルデザイン論	浪越 ひろみ	2	4
	プロダクトデザイン論	山岡 俊雄	3	5
	デザインマネジメント論	山口 彰広	3	6
	デザインビジネス論	浪越 ひろみ	3	7
演習	PC基礎	山口 彰広	1	8,9
	デザインモデル基礎	神野 修	1	10
	コンピュータ基礎	山口 彰広	1	11
	CAD	浪越 ひろみ	2	12,13
	CGI	松原 有加	2	14
	写真と画像加工	松原 有加	2	15
	プロダクトデザイン演習	浪越 ひろみ	2	16
	プロダクトデザイン研究	山岡 俊雄	3	17
	CGII	栗林 啓治	3	18
	生活デザイン演習I	山岡 俊雄	3	19
	生活デザイン演習II	山岡 俊雄	3	20
	基礎造形	喜多 茂博	1	21
	実習	デッサン	山口 彰広	1
デザインスケッチ		川田 秀子	1	23
雑貨デザイン		浪越 ひろみ	1	24
生活用品デザイン		山岡 俊雄	1	25
デザイン図面		川田 秀子	1	26
モノデザイン		山岡 俊雄	1	27
モデル制作I		神野 修	2	28
モデル制作II		浪越 ひろみ	2	29
プロダクトデザインI		神野 修	2	30
プロダクトデザインII		神野 修	2	31
暮らしのデザインI		山岡 俊雄	2	32
暮らしのデザインII		山岡 俊雄	2	33
3DCG		浪越 ひろみ	3	34
デジタルプレゼンテーション		栗林 啓治	3	35
プロダクトデザインIII		栗林 啓治	3	36
プロダクトデザインIV		栗林 啓治	3	37
卒業制作		浪越 ひろみ	3	38,39
講義		キャリアプログラムI	山口 彰広	1
	キャリアプログラムII	浪越 ひろみ	2	41
	キャリアプログラムIII	山口 彰広	2	42

教員名 山岡 俊雄 **科目名** プロダクト材料

教員実務経験 家具のデザイン、設計の実務経験を生かして学生に実際指導する素材の知識を伝達

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に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 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意 実際の素材を切断、研磨等の加工作業をしますので説明、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 描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

教員名 山口 彰広 **科目名** 色彩学

教員実務経験 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）まで広範囲に指導します。

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 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 色彩の基礎 (1) 色彩とは何か
- 3 色彩の基礎 (2) 色の分類 表色方法
- 4 色彩の基礎 (3) カラーシステム
- 5 色彩の測定 目測法 計器法 標準の光 色差
- 6 色彩の心理 (1) 色のイメージ
- 7 色彩の心理 (2) 色彩連想
- 8 色彩の心理 (3) 色彩象徴色
- 9 色彩の生理 色感覚の生理過程
- 10 色覚と諸現象
- 11 色の混合 加法混色 減法混色 平均混色 三原色
- 12 色彩と証明
- 13 色彩の調和 調和の定義 配色理論 色彩調節
- 14 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
- 15 まとめ

受講上の注意

特記事項

教員名 山岡 俊雄 **科目名** デザイン発想論

教員実務経験 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

授業目的と到達目標 社会状況や人の行動を観察し、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 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

授業計画(予定)

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

教員名 浪越 ひろみ **科目名** デジタルデザイン論

教員実務経験

企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

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 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス (ITとは)
- 2 デジタル基礎知識
- 3 ①コンピュータについて
- 4 ②dateと拡張子
- 5 ③アプリケーションについて
- 6 ④メディアについて
- 7 ⑤デジタルプレゼンテーション
- 8 デザインとデジタル
- 9 ①デザインソフトについて
- 10 ②3Dデザインについて
- 11 ③3Dデータと製品
- 12 ④3Dデジタル造形
- 13 ⑤3DCGについて
- 14 3Dプリンタ造形
- 15 まとめ・総論

受講上の注意

特記事項

教員名 山岡 俊雄 **科目名** プロダクトデザイン論

教員実務経験 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

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 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

授業計画(予定)

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

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

教員名 山口 彰広 **科目名** デザインマネジメント論

教員実務経験 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。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。

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 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

授業計画(予定)

- 1 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、着眼点の抜け方）
- 2 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）
- 3 デザイナーの役割 1（造形力が必要とされる商品テーマ）
- 4 デザイナーの役割 2（造形力を活かした商品テーマ）
- 5 デザイナーと他部門の関りを知る 1（商品の成り立ちを理解する）
- 6 デザイナーと他部門の関りを知る 2（商品の役割を完成させる）
- 7 マネジメントの例題 1（テーマの考え方 1）
- 8 マネジメントの例題 2（テーマの考え方 2）
- 9 マネジメントの例題 3（テーマの考え方 3）
- 10 企画書の作成 1（ページ構成）
- 11 企画書の作成 2（見せ方と表現）
- 12 プレゼンへの展開 1（説得力を押さえるポイント）
- 13 プレゼンへの展開 2（多様なユーザーへのアピール）
- 14 フローチャートの理解 1（マネジメントの応用を理解する）
- 15 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）

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

教員名 浪越 ひろみ **科目名** デザインビジネス論

教員実務経験 企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

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を正しい方向へ導かなければなりません。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します。

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きます。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します。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

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

教員名 山口 彰広 **科目名** PC 基礎

教員実務経験 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）まで広範囲に指導します。

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こと。

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 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

授業計画(予定)

- 1 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
- 2 使用ソフトの説明 1
- 3 使用ソフトの説明 2
- 4 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）
- 5 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）
- 6 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）
- 7 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）
- 8 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
- 9 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
- 10 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
- 11 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）
- 12 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）
- 13 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）
- 14 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）

15 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

教員名 神野 修 **科目名** デザインモデル基礎

教員実務経験 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する。

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する。

授業概要 多用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 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

授業計画(予定)

- 1 課題説明 デザイン
- 2 デザイン・図面
- 3 デザイン・図面
- 4 ラフモデル制作及びデザインの確認
- 5 ラフモデル制作及びデザインの確認
- 6 ラフモデル制作及びデザインの確認
- 7 モデリング制作
- 8 モデリング制作
- 9 モデリング制作
- 10 モデリング制作
- 11 モデリング制作
- 12 モデリング制作
- 13 塗装・ディスプレイ制作
- 14 塗装・ディスプレイ制作
- 15 合評

受講上の注意

特記事項

教員名 山口 彰広 **科目名** コンピュータ基礎

教員実務経験 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）まで広範囲に指導します。

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 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス：使用PCについての説明
- 2 使用ソフトの説明1
- 3 使用ソフトの説明2
- 4 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
- 5 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
- 6 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
- 7 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
- 8 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
- 9 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
- 10 共通課題制作3：前期課題を元にフライヤーの制作
- 11 共通課題制作3：前期課題を元にフライヤーの制作
- 12 共通課題制作3：前期課題を元にフライヤーの制作
- 13 共通課題制作4：自由課題
- 14 共通課題制作4：自由課題
- 15 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

教員名 浪越 ひろみ **科目名** CAD

教員実務経験

企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

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 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 「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技術委員会

参考URL

授業計画(予定)

- 1 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。
- 2 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
- 3 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
- 4 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
- 5 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
- 6 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
- 7 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
- 8 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
- 9 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
- 10 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

11 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

12 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

13 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変換

14 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変換

15 評価

受講上の注意

特記事項

教員名 松原 有加 **科目名** CG I

教員実務経験 担当教員は、自動車メーカーのデザイン部門にてクレイモデル制作および三次元測定業務に従事しました。アナログの立体造形をデジタルデータへ変換する高度なプロセスを経験しています。その後、福祉機器メーカーにて1000件以上のオーダーメイド製品の設計・制作に携わってきました。実務における緻密なモノづくりの知見を活かし、shadeを用いた3Dモデリングからレンダリングまで、実社会の製品開発に直結するテクニックを具体的に指導するものです。

授業目的と到達目標 空間把握能力を高め、shadeを用いたプロダクトデザインの造形・レンダリング技法を習得する。基本形状から自由曲面まで意図した通りに再現し、リアリティのある質感設定ができることを目標とする。

授業概要 製品の形状を正確に把握するための3Dモデリング技法と、レンダリングによる質感表現をマスターする。デジタルデータの利点を活かし、最終的な製品イメージやポートフォリオ制作、プレゼンテーションに活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 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス、3DCG の基本概念
- 2 基本形状の作成と編集技法
- 3 材質設定の基礎
- 4 オブジェクトの変形と複製・管理
- 5 線形状によるモデリングの基礎
- 6 効率的なモデルの構造化と管理
- 7 応用的な材質設定とフィレット処理
- 8 回転等による効率的な造形手法
- 9 特殊な透過・屈折の設定とライティング
- 10 曲面構成によるモデリングの実践
- 11 実践的な制作演習 ①
- 12 実践的な制作演習 ②
- 13 論理演算を用いた形状合成の技法
- 14 最終制作：総合的なモデリング演習

受講上の注意

特記事項

教員名 松原 有加 **科目名** 写真と画像加工

教員実務経験 担当教員は、自動車メーカーのデザイン部門にてクレイモデル制作や三次元測定業務に従事し、緻密な造形と製品を多角的に捉える実務を経験しました。

その後、福祉機器メーカーにて1000件以上のオーダーメイド製品の製作や展示会運営に携わってきました。これらの実務経験に加え、プロフォトグラファーより習得した撮影技術を融合させ、プロダクトの魅力を引き出す写真撮影と画像処理について、実社会において有用性のある指導を行うものです。

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 課題評価 70% 作品への取り組み意欲 30%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 15 ガイダンス プロダクトデザインに利用する画像
- 16 撮影の知識 1 フレーミング(構図)うまく撮る
- 17 撮影の知識 2 撮影モード きれいに撮る
- 18 撮影練習 1 作品撮影 (デジタルデザイン撮影)
- 19 撮影練習 2 作品撮影 (デジタルデータ化作業)
- 20 デジタル撮影 1 スナップ撮影 デジタルカメラの基礎
- 21 デジタル撮影 2 モデル撮影 デザインモデル撮影
- 22 デジタル撮影 3 モデル撮影 デザインモデル撮影
- 23 デジタル撮影 4 モデル撮影 デザインモデル撮影
- 24 画像処理 1 トリミング
- 25 画像処理 2 色補正
- 26 画像処理 3 レイヤーの理解
- 27 画像処理 4 レイアウト作業 1
- 28 画像処理 5 レイアウト作業 2
- 29 まとめ データー形式

受講上の注意

特記事項

教員名 浪越 ひろみ **科目名** プロダクトデザイン演習

教員実務経験 企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

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 作品データの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

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 山岡 俊雄 **科目名** プロダクトデザイン研究

教員実務経験 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

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 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

授業計画(予定)

- 1 授業内容、スケジュールの説明
- 2 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)
- 3 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)
- 4 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)
- 5 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)
- 6 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)
- 7 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)
- 8 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)
- 9 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)
- 10 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)
- 11 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)
- 12 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)
- 13 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)
- 14 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)
- 15 合評

受講上の注意

特記事項

教員名 栗林 啓治 **科目名** CGII

教員実務経験 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。

授業目的と到達目標 デジタルツール（Shade3D/Rhinoceros3D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ことを目指す。

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 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

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス（科目説明）
- 2 参考CG作品の紹介
- 3 各自制作作品の抽出
- 4 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
- 5 ソフトを実際に操作しながら形状入力
- 6 ソフトを実際に操作しながら形状入力
- 7 ソフトを実際に操作しながら形状入力
- 8 素材、色彩、周囲環境設定入力
- 9 素材、色彩、周囲環境設定入力
- 10 素材、色彩、周囲環境設定入力
- 11 素材、色彩、周囲環境設定入力
- 12 デジタルプレゼン資料作成
- 13 デジタルプレゼン資料作成
- 14 作品をポートフォリオに反映
- 15 完成作品の合評と評価

受講上の注意 PCソフトの前向きな取り組み姿勢、スケジュール管理、

特記事項

教員名 山岡 俊雄 **科目名** 生活デザイン演習 I

教員実務経験 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

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 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

参考 URL

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 山岡 俊雄 **科目名** 生活デザイン演習 II

教員実務経験 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

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 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

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 授業内容、スケジュール説明
- 2 原寸図面作図
- 3 原寸図面作図
- 4 アッセンブリ図作図
- 5 アッセンブリ図作図
- 6 ゲージ、ガイド等制作
- 7 ゲージ、ガイド等制作
- 8 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)
- 9 デザイン検証モデル制作
- 10 デザイン検証モデル制作
- 11 デザイン検証モデル制作
- 12 デザイン検証モデル制作
- 13 デザイン検証モデル制作
- 14 デザイン検証モデル制作
- 15 合評

受講上の注意

特記事項

教員名 喜多 茂博 **科目名** 基礎造形

教員実務経験 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25 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。

授業目的と到達目標 立体表現にいたる必要な基礎知識と、技術と体験的に学び「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 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 山口 彰広 **科目名** デッサン

教員実務経験 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。

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。鉛筆を使って短時間でイメージスケッチを作成する能力は、確かなデッサン力があって初めて発揮出来る所ものです。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 技術の習熟度 70% 出席率 30%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 基礎立体 キューブ（立方体）製作とデッサン
- 3 基礎立体 キューブを2個以上描く
- 4 基礎立体 ペーパークラフトを描く
- 5 基礎立体 三角柱製作、キューブと組み合わせて描く
- 6 基礎立体 円柱と円錐の製作とデッサン
- 7 質感表現 菓子パッケージを描く
- 8 複数のモチーフの構成 キューブ、円柱、円錐を合体させて描く
- 9 平面図からの立ち上げ1
- 10 平面図からの立ち上げ2
- 11 平面図からの立ち上げ3
- 12 平面図からの立ち上げ4
- 13 平面図からの立ち上げ5
- 14 基礎立体を拡大して描く1（透視図法・遠近法のトレーニング）
- 15 基礎立体を拡大して描く2（透視図法・遠近法のトレーニング）

受講上の注意

特記事項

教員名 川田 秀子 **科目名** デザインスケッチ

教員実務経験 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。

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 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

授業計画(予定)

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

教員名 浪越 ひろみ **科目名** 雑貨デザイン

教員実務経験 企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

授業目的と到達目標 用途のあるモノへの取り組み方を学ぶ。身近なテーマを通して、アイデアスケッチから立体にする過程や型を使用し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 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 作品1 アイデアスケッチ
- 3 原型制作
- 4 原型制作
- 5 型取り
- 6 一個目脱型 二個目注型 後処理
- 7 磨き 塗装
- 8 磨き 塗装
- 9 磨き 塗装
- 10 作品2 アイデアスケッチ
- 11 原稿作成 レーザー加工外注
- 12 原稿作成 レーザー加工外注
- 13 原稿作成 レーザー加工外注
- 14 磨き
- 15 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

教員名 山岡 俊雄 **科目名** 生活用品デザイン

教員実務経験 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

授業目的と到達目標 家具デザインを通して空間に対してのモノ在り方やスケール感を身に付ける

授業概要 空間の平面図からデザイン発想しスケールモデル表現までの家具デザインプロセスを行う

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 1 授業内容・スケジュール説明
- 2 平面レイアウト (空間と家具)
- 3 平面レイアウト (収納される寸法と形状)
- 4 アイデアスケッチ (家具の機能と機構)
- 5 アイデアスケッチ
- 6 ブレインストーミング
- 7 スケッチ (ディテール、素材)
- 8 スケッチ
- 9 三面図
- 10 三面図
- 11 スケールモデル
- 12 スケールモデル
- 13 スケールモデル
- 14 スケールモデル
- 15 プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

教員名 川田 秀子 **科目名** デザイン図面

教員実務経験 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。

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ことを目的とする。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 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

授業計画(予定)

- 1 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。
- 2 製図用具の使用法 1. 線の種類と使い分け
- 3 製図用具の使用法 2. 円・円弧・同心円
- 4 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
- 5 簡単な三面図から立体をつかんで、ラフスケッチを描く
- 6 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
- 7 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
- 8 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
- 9 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
- 10 有機形体のキャラクターデザイン 1. デザインスケッチ
- 11 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・マーカ一等で着色
- 12 卒業制作審査参加
- 13 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
- 14 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
- 15 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

教員名 山岡 俊雄 **科目名** モノデザイン

教員実務経験 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

授業目的と到達目標 平面表現から立体表現、立体表現から平面表現の想像がスムーズに出来ること

授業概要 ○基礎造形を基に平面図形を立体に置き換える
○立体形状変化を平面図に置き換える
○テーマに沿った形状を平面から立体に置き換える

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 1 授業内容、スケジュール説明
- 2 三面図からの立体表現①
- 3 三面図からの立体表現②
- 4 連続した形状変化①
- 5 連続した形状変化②
- 6 形状変化①
- 7 形状変化②
- 8 形の表情①
- 9 形の表情②
- 10 デザインプロセスからの形状①
- 11 デザインプロセスからの形状②
- 12 デザインプロセスからの形状③
- 13 デザインプロセスからの形状④
- 14 デザインプロセスからの形状⑤
- 15 まとめ

受講上の注意

特記事項

教員名 神野 修 **科目名** モデル制作 I

教員実務経験 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テクニックを指導する。

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 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

授業計画(予定)

- 1 課題説明 テーマのリサーチ
- 2 デザイン・図面
- 3 デザイン・図面
- 4 ラフモデル制作
- 5 ラフモデル制作
- 6 モデル制作
- 7 モデル制作
- 8 モデル制作
- 9 モデル制作
- 10 モデル制作
- 11 モデル制作
- 12 モデル制作
- 13 塗装・ディスプレイ制作
- 14 塗装・ディスプレイ制作
- 15 合評

受講上の注意

特記事項

教員名 浪越 ひろみ **科目名** モデル制作 II

教員実務経験

企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

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ます。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ます。

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。モデル実制作を行な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ます。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 神野 修 **科目名** プロダクトデザイン I

教員実務経験 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する。

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 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 神野 修 **科目名** プロダクトデザイン II

教員実務経験 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、幅広く指導する。

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 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 山岡 俊雄 ・ 神野 修 **科目名** 暮らしのデザイン I

教員実務経験 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

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 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

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 授業内容、スケジュール説明 (椅子の資料収集)
- 2 椅子についての資料、スライドを交えてレクチャ
- 3 イメージ制作 (グループ)
- 4 成型合板を主材にした椅子のデザイン
- 5 成型合板を主材にした椅子のデザイン
- 6 成型合板を主材にした椅子のデザイン
- 7 三面意匠図作図 SCALE=1/5
- 8 三面意匠図作図 SCALE=1/5
- 9 三面意匠図作図 SCALE=1/5
- 10 モデル制作 SCALE=1/5
- 11 卒業制作審査参加
- 12 モデル制作 SCALE=1/5
- 13 三面制作図作図 SCALE1/1
- 14 三面制作図作図 SCALE1/1
- 15 三面制作図作図 SCALE1/1

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 ※前期期間中に成型合板を製作

教員名 山岡 俊雄 ・ 神野 修 **科目名** 暮らしのデザイン II

教員実務経験 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

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 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意 モデリング室にて実際の椅子を製作します、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

教員名 浪越 ひろみ **科目名** 3DCG

教員実務経験

企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

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形までの流れを習得することが目的。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 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

授業計画(予定)

- 1 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
- 2 基礎課題1 (1年次で制作したブックエンドをリデザインする)・ポートフォリオとして編集
- 3 //
- 4 //
- 5 基礎課題2 (2年次で制作した椅子をリデザインする)・ポートフォリオとして編集
- 6 //
- 7 基礎課題3 (2年次で制作した時計をリデザインする) ・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
- 8 //
- 9 //
- 10 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
- 11 //
- 12 //
- 13 //
- 14 //
- 15 会議形式にてプレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

教員名 栗林 啓治 **科目名** デジタルプレゼンテーション

教員実務経験 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。

授業目的と到達目標 各自が創作したデザインの意図や特徴を PC アプリケーションソフトを使用し、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出来る技術を身につけることを目的とする。

授業概要 解りやすく説得力のあるプレゼンテーションの計画を立案し、ページの割り当て、素材を製作、収集し、デジタルプレゼンテーションデータを製作する。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス (プレゼンの実際とポイント)
- 2 プレゼンの計画立案 (ストーリー作り)
- 3 プレゼンの計画立案 (ストーリー作り)
- 4 計画を基にしたページ割り当て
- 5 計画を基にしたページ割り当て
- 6 素材制作と収集
- 7 素材制作と収集
- 8 素材制作と収集
- 9 各ページデザイン制作
- 10 各ページデザイン制作
- 11 各ページデザイン制作
- 12 各ページデザイン制作
- 13 デジタルプレゼン実演
- 14 デジタルプレゼン実演
- 15 まとめ

受講上の注意 ・制作への取り組み意欲 ・スケジュール管理 ・コンピュータソフトの理解

特記事項

教員名 栗林 啓治 **科目名** プロダクトデザインⅢ

教員実務経験 40年の企業内プロダクトデザインの実務経験を元に、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。

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 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

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス（科目内容説明・各自の企画案に対する指摘事項を整理）
- 2 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）
- 3 アイデア展開（あらゆる角度からのアイデア抽出）
- 4 全体形状検討（コンセプトや要件に合致する形状を創出）
- 5 詳細形状検討（部品類、表示類のデザイン検討）
- 6 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）
- 7 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）
- 8 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）
- 9 モデル塗装（コンセプトに合致した着色）
- 10 プレゼン計画立案（最適プレゼン方法検討）
- 11 プレゼン素材収集製作（モデル撮影、素材製作）
- 12 プレゼンデータ作製
- 13 プレゼンボード作成（提案デザインを総合的に表現）
- 14 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）
- 15 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

特記事項 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。

教員名 栗林 啓治 **科目名** プロダクトデザインⅣ

教員実務経験 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に必要な技術や考え方を指導。

授業目的と到達目標 希望する就職先の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トチャルスキル、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、本校1年～2年で習得した技術を駆使してその使い方を理解しながら、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 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

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス (科目内容説明・タイムスケジュール計画作成)
- 2 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)
- 3 テーマ設定 (自らが取り組む困り事解決テーマを設定)
- 4 課題抽出 (設定したテーマの解決方法の方向性を決める)
- 5 関連市場状況 (既存の類似商品を調査把握)
- 6 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)
- 7 デザインコンセプト作成とイメージチャート作成
- 8 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)
- 9 アイデア展開 (ラフスケッチにより解決案を視覚化)
- 10 ラフ機構モデルを制作 (サイズ感やおおよその形態を把握)
- 11 一次レンダリング作成 (手書きによる形態案を創出)
- 12 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 Photoshop・3D=shade Rhinoseros 活用)
- 13 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)
- 14 提案書作成 (プレゼンテーションパネル作製)
- 15 プレゼンテーション実施

受講上の注意 この科目は、就職後の業務推進体験を兼ねるため、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ことが重要です。

特記事項

教員名 浪越 ひろみ **科目名** 卒業制作

教員実務経験

企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

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感性を目標とする。

成績評価方法・基準 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(予定)

- 1 ガイダンス 卒制テーマ決定の為のディスカッション
- 2 ガイダンス 卒制テーマ決定の為のディスカッション
- 3 テーマ検討 テーマ決定のリサーチ
- 4 テーマ決定とスケジュール作成
- 5 決定したテーマのコンセプトを明確化
- 6 テーマのコンセプトに基づいたデザイン制作
- 7 テーマのコンセプトに基づいたデザイン制作
- 8 テーマのコンセプトに基づいたデザイン制作
- 9 プレゼンテーションパネル制作
- 10 プレゼンテーションパネル制作
- 11 プレゼンテーションパネル制作
- 12 プレゼンテーションパネル制作
- 13 プレゼンテーションパネル制作
- 14 パネル審査 第1回審査 (6月末)
- 15 審査に基づき改善点ピックアップ
- 16 改善点を踏まえリデザイン
- 17 プレゼンテーションパネル修正
- 18 プレゼンテーションパネル修正
- 19 プレゼンテーションパネル修正
- 20 プレゼンテーションパネル修正
- 21 スケールモデル又はラフモデル制作
- 22 パネル及びモデル審査 第2回審査 (10月末)

23 審査に基づき改善点ピックアップ 全体構想をまとめる

24 ディスプレイのデザイン

25 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

26 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

27 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

28 研究主導&卒業制作作品および論文手直し

29 研究主導&卒業制作作品および論文手直し

30 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

教員名 山口 彰広 **科目名** キャリアプログラム I

教員実務経験 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）まで広範囲に指導します。

授業目的と到達目標 自分たち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送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いけるようにする。

成績評価方法・基準 講義内容の理解 60% 出席 40%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 浪越 ひろみ **科目名** キャリアプログラム II

教員実務経験 企業内部署「商品企画」や「製品開発」に在籍した経験、主に家庭用品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。

授業目的と到達目標

就職に向けてポートフォリオの制作を行います。ポートフォリオの目的を明確に把握し、オリジナリティや訴求力のある誌面作りを目指します。

授業概要

レイアウトの基本、フォントの使い方を含め、主に2Dソフトの使用を中心に授業を進めます。グラフィック表現を中心とした授業です。1コンテンツごとに合評し、プレゼンの練習もします。

成績評価方法・基準 講義内容の理解 60% 出席 40%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 ポートフォリオの概要
- 3 ポートフォリオ制作
- 4 ポートフォリオ制作
- 5 合評
- 6 ポートフォリオ制作
- 7 ポートフォリオ制作
- 8 合評
- 9 ポートフォリオ制作
- 10 ポートフォリオ制作
- 11 合評
- 12 ポートフォリオ制作
- 13 ポートフォリオ制作
- 14 合評
- 15 まとめ・感想

受講上の注意

特記事項

教員名 山口 彰広 **科目名** キャリアプログラム III

教員実務経験 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。

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 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

授業計画(予定)

- 1 授業内容、スケジュール説明・○△□形伝達
- 2 自己紹介【会話力】
- 3 自分自身の好きなもの・ことを分析、文章化【文書力】
- 4 自分自身の好きなもの・ことを発表【伝達力】
- 5 ディスプレイ業界について
- 6 業界紹介①
- 7 業界紹介②
- 8 業界分析① 企業例を紹介
- 9 業界分析① 企業例を上げての分析【ディスカッション力】
- 10 業界分析② 企業例を紹介
- 11 業界分析② 企業例を上げての分析【ディスカッション力】
- 12 各自が目指す職業、職種を考える【将来を考える力】
- 13 3年生をゲストに就職活動・ポートフォリオ意見交換
- 14 各自のポートフォリオ発表 1
- 15 各自のポートフォリオ発表 2

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事前準備を忘れない様にして下さい。

特記事項