

シラバス(授業概要)			年度		2024年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
コミュニケーション活動 I			講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	岩崎 京子 萩原 一浩	
授業の目的・目標						
あらゆる活動を通して学科単位、クラス単位、学校単位でコミュニケーションを図る。 自分で撮影した写真をプリントして、客観的な評価を基に第三者に伝わる写真を撮る～就活に活用するポートフォリオに使用出来る様にする						
授業の概要						
主に学校行事、学科活動を行う活動授業とする。デザインを学ぶ学生の基本姿勢として、自分の足で情報を収集し、得た情報を分析し自分自身のアイデアに反映する等のデザイン訓練を行う。静岡県内に限らず、各地で開催される展示会やイベントを視察。 デジタル一眼レフを使い、屋外にて作品撮影						
成績評価の方法						
出席数、授業態度、研修への参加姿勢、課題への取り組み姿勢					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
必要に応じてテキストやパンフレットを配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	始業式		2	16.	静岡県内伝統技術調査	2
2.	終業式		2	17.	静岡県内伝統技術調査	2
3.	球技大会		2	18.	地域イベントへの参加	2
4.	3年生を送る会		2	19.	地域イベントへの参加	2
5.	他、学校行事、学科活動を含む		2	20.	地域イベントへの参加	2
6.	東京研修		2	21.	地域イベントへの参加	2
7.	東京研修		2	22.	デザイン調査・訓練	2
8.	東京研修		2	23.	デザイン調査・訓練	2
9.	東京研修		2	24.	デザイン調査・訓練	2
10.	校内イベント		2	25.	デザイン調査・訓練	2
11.	校内イベント		2	26.	絞り、シャッタースピード、ISOの配列及び関係性を理解する	2
12.	校内イベント		2	27.	フリー題材で、屋外での撮影	2
13.	校内イベント		2	28.	前回の作品の意図を発表～添削～提出	2
14.	静岡県内伝統技術調査		2	29.	絞り優先オートで被写界深度の浅さを利用して比較作品を撮影	2
15.	静岡県内伝統技術調査		2	30.	シャッタースピードを理解しブレを使った撮影と、ハイスピードの撮影	2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年 度			
			2024年度			
			科目コード			
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
デッサン			講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	日下文	
授業の目的・目標						
「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得します。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現します。対象をよく観察し、テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学びます。						
授業の概要						
デッサンとは「理解する力」のことです。写實的に表現できるようになるには対象物を深く観察、把握することが必要です。ひとつのモノ・コトを様々な視点からとらえ、再構成し、絵作りできる力を養います。5時間程で一枚完成、講評会40分を行います。						
成績評価の方法						
描写力、作品完成度、平常点、授業姿勢など					平常点	60%
					課 題	10%
					授業態度	30%
使用テキスト・教材						
ヴィファールF6、鉛筆、練り消しなど、スポーク、紙やすり(200番)、紙コップ						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 絵画の起源 ・ラスコーの洞窟壁画より			2	16. 自然物を描く・水の表現		2
2. デッサンとは・鉛筆等、道具の使い方			2	17. 素材を描きわける・複数のモチーフを描く		2
3. 円柱の描き方・紙コップ、折り紙			2	18. 布、ガラス、ステンレス、ワイン瓶、ローブなど		2
4. 円柱の描き方・グラデーションについて			2	19. 素材を描きわける・質感の表現		2
5. 円柱の描き方・光、影、陰について			2	20. 素材を描きわける・細密表現について		2
6. 円柱の描き方・構図について			2	21. ジェスチャーで学ぶ、リズム・誇張表現		2
7. 立方体の描き方・レンガ、木など			2	22. CISで人体表現		2
8. 立方体の描き方・陰影における立体表現			2	23. Bean～胸骨・骨盤を豆型に置き換える		2
9. 立方体の描き方・陰影における空間表現			2	24. 解剖学～①骨 ②筋肉		2
10. 横になった円柱の描き方			2	25～30. 人体クロッキー応用・実践		12
11. 楕円、球の描き方			2			
12. 楕円、球の描き方・丸い皿と任意のモチーフ			2			
13. 楕円、球の描き方・明暗のバランス			2			
14. 楕円、球の描き方・モチーフの設定と構図			2			
15. 自然物を描く・レモン、トマトなど			2			
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度			
			科目コード				
授業科目名			授業形態		学科・コース		
アイディアスケッチ			講義・ 演習		プロダクトデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	60	2	吉川 秀男 安富 万里子		
授業の目的・目標							
手描きスケッチのテクニックを習得し習慣化する。自分に合った画材を見つけ出し、個々のスケッチスタイルを身につける。レタリング技能検定に挑戦し、文字の基本とデザイン用具の使用方法を習得する。また文字の基本を知ること、オリジナルの書体デザインにも応用していくことを目標とする。							
授業の概要							
思い描くアイディアやイメージを様々な画材を用いて表現できる技術を習得。常にスケッチブックを持ち歩き、市場に溢れる情報や造形を記録する訓練を行う。又、アイディアを人に伝える際の伝達技術を学習。レタリング技能検定取得を目標としながら、平面デザインの一部である『文字』を基礎から学び、美しく正確に描く技術を習得する。集中力や完成度を高めるといふ点においては他の様々な課題制作への取組み姿勢にも活かすことができる。							
成績評価の方法							
作品・出欠状況・授業態度					課題	50%	
					平常点	30%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
前半：鉛筆やボールペン、コピックマーカー、スケッチブック 後半：プロダクトデザインスケッチの参考例など随時配布 レタリング技能検定テキスト：書体サンプル集 ボスカ・コピックマルチライナー・修正ペン・定規類など							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	授業内容・求める課題の質等の説明		2	16.	レタリング技能検定試験対策	2	
2.	立体・遠近感／パースペクティブとは。		2	17.	レタリング技能検定試験対策	2	
3.	視点を変えて様々な立方体を正確に描く		2	18.	レタリング技能検定試験対策	2	
4.	視点を変えて様々な角柱を正確に描く		2	19.	レタリング技能検定試験対策	2	
5.	視点を変えて様々な円柱を正確に描く		2	20.	レタリング技能検定試験対策	2	
6.	角錐、円錐等幾何形体を様々な角度で描く		2	21.	レタリング技能検定試験対策	2	
7.	クラス全員でお互いのスケッチチェック		2	22.	レタリング技能検定試験対策	2	
8.	身の回りの日用品を正確に描く		2	23.	レタリング技能検定試験対策	2	
9.	出された課題をテーマにイメージを描く		2	24.	レタリング技能検定試験対策	2	
10.	日用品、課題イメージスケッチをマーカー着彩		10	25.	レタリング技能検定試験対策	2	
11.	クラス全員でお互いのスケッチチェック		2	26.	レタリング技能検定試験対策	2	
12.	レタリング技能検定概要説明・願書記入		2	27.			
13.	レタリング技能検定試験対策		2	28.			
14.	レタリング技能検定試験対策		2	29.			
15.	レタリング技能検定試験対策		2	30.			
その他			関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス(授業概要)			年度		
			2024年度		
			科目コード		
授業科目名			授業形態		学科・コース
平面構成			講義・演習		プロダクトデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	安富 万里子
授業の目的・目標					
立体デザインにも共通する、平面上での表現力・発想力を磨く。また、繰り返しのデザイン（パターン）や言葉や概念をイメージ化することにも挑戦し、画材や素材の選択をしながら個々の表現方法を開拓していく。講評会では学生間のコミュニケーションも大切にし、個々のもつ感覚を発見しながら確立していくことも目標とする。					
授業の概要					
3種類の課題を通して、日頃目にする『模様・柄』や『形』がどのように発想されているのかを参考にしながら制作に取り組む。アナログ表現（手作業）を基本としながら、様々な画材・素材の扱い方、また発想法やアイデアスケッチも学ぶ。					
成績評価の方法					
1. 授業への参加；遅刻・欠席の回数（平常点） 2. 取り組み姿勢（平常点） 3. 課題の評価；特にどこまで深めたか、完成度を重視（課題） ※ 未完成・未提出課題がある場合は成績評価を行わない				平常点	30%
				課題	70%
使用テキスト・教材					
○ クロッキー帳・ケントブロック・定規類 ○ その都度各自が使用する画材・素材など					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	授業概要・平面構成の基礎	2	16.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2
2.	課題①：パターンのデザイン	2	17.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2
3.	課題①：パターンのデザイン	2	18.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2
4.	課題①：パターンのデザイン	2	19.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2
5.	課題①：パターンのデザイン	2	20.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2
6.	課題①：パターンのデザイン	2	21.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2
7.	課題①：パターンのデザイン	2	22.	プレゼンテーション・講評会	2
8.	課題①：パターンのデザイン	2	23.	課題③：言葉の視覚化	2
9.	課題①：パターンのデザイン	2	24.	課題③：言葉の視覚化	2
10.	課題①：パターンのデザイン	2	25.	課題③：言葉の視覚化	2
11.	プレゼンテーション・講評会	2	26.	課題③：言葉の視覚化	2
12.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2	27.	課題③：言葉の視覚化	2
13.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2	28.	課題③：言葉の視覚化	2
14.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2	29.	課題③：言葉の視覚化	2
15.	課題②：テーマを持った連続模様のデザイン	2	30.	プレゼンテーション・講評会	2
その他			関連科目		
※単元ごとと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
色彩学			講義・演習		インテリアデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	60	2	境 香良里	
授業の目的・目標						
<p>プロダクト、インテリア、グラフィック、ファッション、プレゼンテーション資料作成など幅広い分野で色彩を効果的に美しく活用できるように実習課題を通し感性の向上を目指す。色を楽しみ興味を持って活用、応用することを目指す。</p>						
授業の概要						
<p>色彩が日常生活、労働の場を与える影響や活用について色彩検定公式テキストを中心に習得します。</p>						
成績評価の方法						
<p>1・課題（提出された課題の完成度と提出率） 2・平常点（主体的な授業参加度） 3・学習意欲（授業に取り組む姿勢・模擬試験・検定結果） ●未提出の課題があった場合は不合格といたします。</p>					課題	30%
					平常点	30%
					学習意欲	40%
使用テキスト・教材						
<p>色彩公式テキスト3級・A4クリアファイル30P・はさみ。ステックのり・新配色カラーカード199b</p>						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 自己紹介__私の歴史色__色のはたらき						2
2. 色の表現①__属性と色相環						2
3. 色の表現②__色の分類と整理法						2
4. 色彩心理__色の感情効果（カラーコミュニケーション）						2
5. 色の視覚効果						2
6. ユニバーサルデザイン						2
7. 光と色（色はなぜ見えるのか）						2
8. 色彩調和__基礎編						2
9. 色彩調和__配色技法						2
10. インテリアと色						2
11. ファッションと色						2
12. グラフィックと色						2
13. 検定対策①__模擬試験A						2
14. 検定対策②__弱点強化						2
15. パーソナルカラー診断・ブルベとイエベ・4シーズンについて						2
その他			関連科目			
理由があり課題が遅れる場合は事前に申請する						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザイン史		講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	岩崎 京子
授業の目的・目標					
歴史上、現代そして未来のデザインに影響を与えるデザインの様式、建築やバウハウスの存在、それに関わったデザイナーや建築家を研究する。また今もなお美しいとされるデザインの手法や構造美と現代のデザインとの繋がりを理解し、自分のデザインに活かす。					
授業の概要					
日本及び世界の古代から近代の歴史に関わるデザイン様式、名作建築、名作家具、巨匠等、画像と共に紹介し、理解と興味を深める。					
成績評価の方法					
学習への意欲（ノート添削）・理解度（期末テスト）の総合評価				期末試験	70%
				平常点	10%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
毎回A4サイズのプリント資料を用意します。各自ファイリングすること。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. デザインとは？デザイン史の必要性について					2
2. 日本建築の歴史(飛鳥～奈良～鎌倉)、住宅の成り立ち					2
3. 日本建築の歴史(室町～安土桃山～江戸)、日本建築特融の造作、建具、伝統的構法					2
4. 日本建築の歴史(明治～大正～昭和)、社会の動きに伴う暮らし方の変化					2
5. 日本の近代デザイン、現在のデザインを支えた巨匠					2
6. 西洋建築・家具の歴史(古代)					2
7. 西洋建築・家具の歴史(中世)					2
8. 西洋建築・家具の歴史(近世)					2
9. 西洋建築・家具の歴史(近代)					2
10. 近代デザインの成立・アーツアンドクラフツ運動・アールヌーボーについて					2
11. 近代デザインの成立・バウハウスが生んだデザイン					2
12. 家具デザインの国際化					2
13. 北欧が生んだ建築家・家具デザイナー					2
14. ミッドセンチュリーのインテリア					2
15. 期末テスト					2
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
巨匠デザイン		講義・演習		プロダクトデザイン科 インテリアデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	30	1	小林 良行
授業の目的・目標					
巨匠たち、個々の作品デザインの映像（DVD）をみて、興味を持ち調べる。 そして、レポートにすることで知識を得ることができる。 巨匠ファイルを作成します。					
授業の概要					
個性ある新旧の巨匠たちのデザインをとおして、その時代背景、デザインの成り立ち、製作のプロセスを共に知る。					
成績評価の方法					
レポート(70%)、学習意欲(30%)				期末試験	%
				課題	70%
使用テキスト・教材					
レポート（A4）は1枚以上。1枚目は必ず手描きとし、2枚目からはパソコン使用可とする。パソコンによる文章のコピー&ペーストは禁止。画像を貼り付ける場合は全体の20%以下とし文章は80%以上とする。調べたこと以外に感想は必ず入れ、文章の内容、量が少ない場合は再提出となります。					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	安藤忠雄		2		
2.	ガウディ		2		
3.	マッキントッシュ		2		
4.	リートフェルト		2		
5.	カルダー、or イサム・ノグチ		2		
6.	F・L・ライト		2		
7.	ル・コルビュジェ		2		
8.	ミース・ファン・デル・ローエ		2		
9.	アアルト、ヤコブセン		2		
10.	倉俣史朗		2		
11.	深澤直人		2		
12.	片山正通		2		
13.	団塚栄喜		2		
14.	奥山清行		2		
15.	感想/マイベスト5		2		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		2024年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デザイン図学 I			講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年		履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1		前期	必修	60	2	望月 達也 岩崎 京子
授業の目的・目標						
<p>立体を正確に表現するために、立体の投影法を学び、講義と演習で立体の三面図による表現技法を学習し、立体の空間的な認識力を高めることを目標とする。</p> <p>プロダクトデザインに必要な材料の知識を学ぶ。デザインのアイデア出しの段階から、正しく素材を選定でき、また正しい使い方・加工法を心得た上でデザインに活かすことが出来る。</p>						
授業の概要						
<p>立体の投影表現として、等角投影、正投影、透視投影を学習し、等角投影図から三面図を、三面図から等角投影図を、双方向に理解できるように演習する。プロダクトデザインで必要とされる立体の認識力と表現技法を習得する。</p> <p>木材・樹脂・ガラス・金属・セラミック等、製品づくりに必要となる材料の知識を得る。</p>						
成績評価の方法						
演習課題、試験、授業への取組みを総合的に評価する					平常点	25%
					課題・試験	50%
					学習意欲	25%
使用テキスト・教材						
投影法の授業資料、練習問題、課題、空間認識の評価はPDFで配布する。						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	ガイダンスとシラバスの説明		2	製品の素材の種類について		2
2.	平行投影と透視投影		2	素材別概論 (木)		2
3.	直角投影と斜投影		2	素材別概論 (木) 木材市場見学		2
4.	正投影と軸測投影		2	素材別概論 (木) 製材所見学		2
5.	等角投影と不等角投影		2	素材別概論 (木) 家具製作現場見学		2
6.	第三角法と第一角法		2	素材別概論(樹脂)		2
7.	キャビネット図とカバリエ図		2	素材別概論(樹脂)		2
8.	透視投影		2	素材別概論(樹脂)実習		2
9.	三面図の描き方		2	素材別概論(樹脂)実習		2
10.	三面図による立体の表現(1)		2	素材別概論(樹脂)まとめ・テスト		2
11.	三面図による立体の表現(2)		2	素材別概論(鉄)板金加工工場見学		2
12.	三面図から立体の把握(1)		2	素材別概論(鉄)板金加工工場見学		2
13.	三面図から立体の把握(2)		2	模型製作現場見学		2
14.	立体の空間認識		2	皮革加工現場見学		2
15.	まとめ		2	まとめ		2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度			
			2024年度			
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
立体造形基礎 I A			講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	吉川 秀男 保科 康浩	
授業の目的・目標						
<p>スツールをデザインし、指示された材料で自ら加工し長期間使用に耐える実物スツールを製作する。完成に至るデザイン工程「デザイン知識」で作成したアイデアスケッチ、ラフスケッチ3点を元に、三面図・1/5モデル・1/1モデルを製作、形状・機能検討。正確なモデル製作の技術を習得。スケッチと立体になった時の形状や強度を確認。実物製作にフィードバックする。</p>						
授業の概要						
<p>「デザイン知識/15コマ」で作成したアイデアスケッチ、ラフスケッチ2点を元に、スツール三面図(scale1/5)を作成し、スタイロによる1/5モデルを製作、2点の1/5モデルから1点選択する。その際の基準は何か？しっかり説明が必要。1/1モデル製作を通して製作工程確認、強度確認。そして世の中に提案できる美しいカタチかを再度確認。</p>						
成績評価の方法						
①課題（提出率と提出された課題の完成度）					課題	50%
②平常点（主体的な授業参加度）					平常点	25%
③学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）					学習意欲	25%
これらを総合的に評価した上で決定するが、課題が未提出の場合、成績の評価は行われない。						
使用テキスト・教材						
<p>スタイロフォーム100×100×100/2個×学生数+α スタイロフォーム900×900×15(18) ×学生数+α</p>						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	2点のラフスケッチ・1/5三面図2点製作	2	16.	ガイダンスとシラバスの説明	2	
2.	2点のラフスケッチ・1/5三面図2点製作	2	17.	素材の特性と加工方法について	2	
3.	三面図を元に1/5スタイロモデル2点製作	2	18.	製作するための道具について	2	
4.	三面図を元に1/5スタイロモデル2点製作	2	19.	素材1 加工演習	2	
5.	三面図を元に1/5スタイロモデル2点製作	2	20.	素材1 加工演習	2	
6.	三面図を元に1/5スタイロモデル2点製作	2	21.	素材1 加工演習	2	
7.	1/5モデル3点から1点選択し原寸図作成	2	22.	素材1 加工演習	2	
8.	1/5モデル3点から1点選択し原寸図作成	2	23.	素材1 加工演習	2	
9.	原寸図から1/1スタイロモデル1点製作	2	24.	素材1 加工演習	2	
10.	原寸図から1/1スタイロモデル1点製作	2	25.	素材1 加工演習	2	
11.	原寸図から1/1スタイロモデル1点製作	2	26.	素材1 加工演習	2	
12.	原寸図から1/1スタイロモデル1点製作	2	27.	素材1 加工演習	2	
13.	原寸図から1/1スタイロモデル1点製作	2	28.	素材1 加工演習	2	
14.	原寸図から1/1スタイロモデル1点製作	2	29.	素材1 加工演習	2	
15.	原寸モデル講評会(教員:吉川,平松,井上)	2	30.	素材1 加工演習	2	
その他			関連科目			
<p>※単元ごと演習課題を実施する。</p> <p>※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>						

シラバス(授業概要)		年度			
		2024年度			
		科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザイン思考論 I		講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	甲賀 雅章
授業の目的・目標					
デザイン開発にとって必要なCreative思考, Idea発想スキルを身につけ、柔軟な発想力と的確なプレゼンテーション能力を高めることを目的とする。					
授業の概要					
観察力を高めるための1day1photo、柔軟表現を習慣化するため1day 1designを続けることでデザイナーとしての意識と知識を深め、授業開始時にはウォーミングアップドローイングを実施し、無意識を表現することの訓練をしていく。座学ではアクティブラーニングを取り入れ、生徒と一緒にデザインやクリエイティブ思考を考える。2～3週目からは、毎回4～5人ずつ気になるSocial Designをテーマにminiプレゼンテーションを実施。最終課題は「社会や地域の課題をDesign発想で解決する」企画とデザイン提案の個人プレゼンテーション。まず、グループワークで社会課題の整理と取り組む課題の絞り込みを行う。ここではCo-Creation(共創)の必要性を体験し、その後はグループ課題を各自で解決するアイデアを探りデザインを企画化する。ここでは、一つの課題に対して解決策は無限にあることを知ってもらう。					
成績評価の方法					
企画発想力の豊かさ、提案デザインの完成度、プレゼンテーション最終提出物での評価。加えて授業への取り組みの真剣度とグループワークでの参加性も評価されます。1day1design, 1day1photoは10週分の提出を評価対象課題とします。				企画発想	40%
				デザイン定着	40%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
●スケッチブック ●色鉛筆					
授業内容・授業計画					
	時間数				時間数
1.	オリエンテーションと自己紹介	2			
2.	事例研究①大道芸ワールドカップ	2	■DesignとArtについて考えてくる (Mind Map)		
3.	Designとは? Artとは?	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
4.	事例研究②Nippon Sense	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
5.	マーケティングとは?ブランディングとは?	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
6.	事例研究④ブランディングによるコト起し	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
7.	■社会課題をグループで探ろう、整理しよう	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
8.	■グループ課題を絞り込もう。深めよう	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
9.	●グループ課題を自分の目標設定で企画開始	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
10.	●企画書、プレゼンテーションの基本	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
11.	●企画開発	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
12.	●企画開発 最終チェック	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
13.	●企画開発	2	●毎回生徒による「気になるSocialデザインプレゼン」		
14.	◆プレゼンテーション	2			
15.	◆プレゼンテーション	2			
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
				時間数は45分換算	
授業科目名			授業形態	学科・コース	
ユニバーサルデザイン			講義・演習	プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	谷川 憲司
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ユニバーサルデザインの意味を理解する 社会に存在する課題を見つけ、配慮すべきことを考え、デザインによる解決策を提案する 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> 様々な観点で多様性に関する現実・課題を理解する 多様性を考慮して考察しデザインを提案する 地域リハビリテーション推進センターを見学し、福祉のデザインの実際を学ぶ 					
成績評価の方法					
市場調査、コンセプト企画、プレゼンシートの提出。				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 概要説明：ユニバーサルデザイン			2		
2. 多様性を考える			2		
3. 多様性：右利きと左利き			2		
4. 多様性：右利きと左利き			2		
5. 使いやすさ			2		
6. 使いやすさ			2		
7. 多様性：ジェンダー			2		
8. 多様性：ジェンダー			2		
9. 見学：地域リハビリテーション推進センター			2		
10. 見学：地域リハビリテーション推進センター			2		
11. ユニバーサルデザイン構想			2		
12. ユニバーサルデザイン構想			2		
13. ユニバーサルデザイン企画			2		
14. ユニバーサルデザイン企画			2		
15. 発表			2		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
クラフトデザインⅠ 木工			講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	三井 栄司	
授業の目的・目標						
<p>プロダクト製品には欠かすことが出来ない木材の特性について、体感的に学ぶ。樹種の種類、樹種による特性やテクスチャーの違いを知る。基本的な手加工による加工方法と、機械加工を両立で学び、作るものに適した作業方法を選択することが出来る。安全に作業を行うための基礎技術の習得。</p>						
授業の概要						
<p>カンナ、鋸、加工機械を使い、お道具を製作する。</p>						
成績評価の方法						
提出作品の仕上がり、出席状況、授業態度などを総合して評価する					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
樹木と木材の図鑑						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 鉋など木工具の使用方法および木材加工法			2			
2. 鉋など木工具の使用方法および木材加工法			2			
3. 鉋など木工具の使用方法および木材加工法			2			
4. カンナなど木工具の使用方法および木材加工法			2			
5. カンナなど木工具の使用方法および木材加工法			2			
6. カンナなど木工具の使用方法および木材加工法			2			
7. 木材加工のため木工機械技術			2			
8. 木材加工のため木工機械技術			2			
9. 道具箱製作			2			
10. 道具箱製作			2			
11. 道具箱製作			2			
12. 道具箱製作			2			
13. 道具箱製作			2			
14. 道具箱製作			2			
15. 講評会・まとめ			2			
その他				関連科目		
<p>※単元ごと演習課題を実施する。</p> <p>※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>						

シラバス(授業概要)				年 度	
				2024年度	
				科目コード	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
クラフトデザインⅠ 金工			講義・演習		プロダクトデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	飯塚 智
授業の目的・目標					
<p>金属（真鍮）の板を加工しネームプレートを作成する。真鍮板を切る、削るという基本的な加工技術を理解、習得するとともに金属の特性を理解する。銀のペンダントの原型制作をし、金属の鋳造工程の基本を理解する。</p>					
授業の概要					
<p>プロダクト・インテリア共に、身近ではあるが加工には特殊な技術が必要になる金属を実際に加工し、素材としての金属の特性や特性や特徴を理解する。デザインから実制作までにより、基本的なモノづくりの流れを理解する。</p>					
成績評価の方法					
提出作品の仕上がり、出席状況、授業態度などを総合して評価する				課 題	50%
				平 常 点	30%
				学 習 意 欲	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 主要な金属の説明			2		
2. ネームプレートのデザインの決定			2		
3. デザイン画の図面制作			2		
4. 道具の使い方を知り、真鍮板を切る			2		
5. 真鍮板を切り進める			2		
6. 銀ペンダントの原型制作			2	※ワックスの加工方法の説明	
7. ワックス制作（完成までは宿題）			2		
8. 真鍮板を切る			2		
9. 真鍮板を切る（細部）			2		
10. 真鍮板を削る			2		
11. 真鍮板を切る（細部）			2		
12. 真鍮板を磨く			2		
13. 銀のペンダントを仕上げる			2	※鋳造からあがったペンダント	
14. ネームプレートを仕上げる			2		
15. ネームプレートを完成させる			2		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度			
			2024年度			
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
プロダクトデザインI			講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	松尾 憲宏	
授業の目的・目標						
デザイナーとなるためのファーストステップとして、そもそもデザインとは何か、デザイナーとはどういう職業なのか。デザイナーとして考えるとはどういうことなのかを学び、ワークを通してデザイン思考を体験し、デザインに必要な思考力や思考する習慣づけを目指す。また、作った後の工程まで体験することで、デザインの仕事とはどういうことなのかを理解する。						
授業の概要						
事例や写真を使いながら、デザイン等について考え、簡単なワークを行う。次にデザイン思考のグループワークを行い、デザイナーとして課題解決することを体験し、プレゼンテーションを行う。更に、デザインの仕事は作って終わりではなく、ユーザーに届けるまでが重要なので、発信や伝え方など、これからの時代に必要なスキル習得のきっかけを掴む。						
成績評価の方法						
単なる作品の出来栄は評価の対象にしません。思考能力の授業なので、どれだけデザイナーとしての考え方や仕事の進め方が出来たかが大事。考えたことがデザインに結びついているかどうかを評価します。またデザイナーはチームで動くことも多いのでグループワーク内で自分の役割を見つけ、積極的に参加しているかも評価対象になります。				学習意欲	40%	
				発想・プレゼン	40%	
				課題	20%	
使用テキスト・教材						
ふせん、スケッチブック、PC他						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリエンテーション	2	16.	デザイン思考を体験するワーク4	2	
2.	デザインについて考える	2	17.	デザイン思考を体験するワーク5	2	
3.	デザイナーについて考える	2	18.	デザイン思考を体験するワーク5	2	
4.	デザイン思考の紹介と練習	2	19.	プレゼン	2	
5.	マーケティングとは	2	20.	プレゼン	2	
6.	マーケティングとは	2	21.	PRについて	2	
7.	マーケティングとは	2	22.	PRについて	2	
8.	マーケティングとは	2	23.	商品分析・ストーリー作成	2	
9.	デザイン思考を体験するワーク1	2	24.	商品分析・ストーリー作成	2	
10.	デザイン思考を体験するワーク1	2	25.	商品ブラッシュアップ	2	
11.	デザイン思考を体験するワーク2	2	26.	商品ブラッシュアップ	2	
12.	デザイン思考を体験するワーク2	2	27.	写真・発信について	2	
13.	デザイン思考を体験するワーク3	2	28.	写真・発信について	2	
14.	デザイン思考を体験するワーク3	2	29.	最終プレゼン・振り返り	2	
15.	デザイン思考を体験するワーク4	2	30.	最終プレゼン・振り返り	2	
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザインアプリケーション I		講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	本野 智美
授業の目的・目標					
デザインの現場で必須であるデザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。					
授業の概要					
基本操作習得の基礎から、企画書やコンセプトボード、プロダクト製品のロゴタイプなどをPCでデザインできる応用力を身につけるまでを学ぶ。					
成績評価の方法					
日々の学習意欲と共に理解度を重視。応用課題については発想力とデザインクオリティを評価対象とする。				課題	30%
				学習意欲	20%
				理解度	50%
使用テキスト・教材					
Illustrator及びPhotoshop教科書使用					
授業内容・授業計画					
					時間数
1_14. 【Illustrator】 ツール等の基礎知識～オブジェクトを使った練習課題					28
15_20. 【Illustrator】 パスの描き方習得～パスやオブジェクトを使った練習課題					12
21_26. 【Illustrator】 文字の打ち方習得～文字ツールを応用した練習課題					12
27_30. 【Illustrator】 その他の機能やツール操作習得					8
31_35. 【Illustrator】 練習課題／基礎スキル習得のおさらい					10
36_45. 【Photoshop】 ツール等の基礎知識～画像加工や補正などの操作方法習得					20
46_49. 【Photoshop】 その他の機能やツール操作習得					8
50_54. 【Photoshop】 練習課題／基礎スキル習得のおさらい					10
55_60. デザインへの応用課題／アイデア出し～制作～完成					12
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			デザインアプリケーション II		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		2024年度
			時間数は45分換算		科目コード
授業科目名		授業形態	学科・コース		
デザインCAD I		講義・演習	プロダクトデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	2	望月 達也
授業の目的・目標					
3DCAD (Solidworks) による立体(ソリッド)のモデリング技法を学び、デザインスケッチや三面図から立体をモデリングして、CGでアイデアを表現することを目標とする。					
授業の概要					
はじめに、3DCAD(Solidworks)でパーツをモデリングする手法やモデリングの編集について学習する。次に、モデリングの履歴操作やパラメータ操作など3DCADの特有な機能について学ぶ。最後に、照明、カメラ、マテリアルの定義とCGのレンダリングについて学習する。					
成績評価の方法					
演習課題、試験、授業への取組みを総合的に評価する					平常点 25%
					課題・試験 25%
					学習意欲 25%
使用テキスト・教材					
CADの操作方法や説明の授業資料、練習問題、課題、試験問題はPDFで配布する。					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	ガイダンスとシラバスの説明	2	16.	フィーチャ履歴操作(1)	2
2.	ソリッドモデルの生成(1)	2	17.	フィーチャ履歴操作(2)	2
3.	ソリッドモデルの生成(2)	2	18.	フィーチャ履歴操作(3)	2
4.	ソリッドモデルの生成(3)	2	19.	フィーチャ履歴操作(4)	2
5.	ソリッドモデルの生成(4)	2	20.	デザインCAD 課題 1	2
6.	ソリッドモデルの生成(5)	2	21.	デザインCAD 課題 1	2
7.	スケッチの作成(1)	2	22.	デザインCAD 課題 1	2
8.	スケッチの作成(2)	2	23.	デザインCAD 課題 2	2
9.	スケッチの作成(3)	2	24.	デザインCAD 課題 2	2
10.	スケッチの作成(4)	2	25.	デザインCAD 課題 2	2
11.	フィーチャベースモデリング	2	26.	デザインCAD 課題 3	2
12.	フィーチャベースモデリング	2	27.	デザインCAD 課題 3	2
13.	フィーチャベースモデリング	2	28.	デザインCAD 課題 3	2
14.	フィーチャベースモデリング	2	29.	課題の評価	2
15.	フィーチャベースモデリング	2	30.	まとめ	2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			デザイン図学		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャリアプラン I		講義・演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	鈴木 栄人・太田 稔子
授業の目的・目標					
<p>自分のパソコンの使用環境を設定する。 Office365などを使用できるようになる。 スマホと連携して今後の授業活動に活用できるように知識を吸収する。</p>					
授業の概要					
<p>自分のパソコンに必要なアプリケーションをインストールし、情報機器を連携させて活用することができるようになる。具体的にはOffice365環境の実装、各アプリケーションの基本的な利用方法を習得する。Zoomを使ったリモート環境が利用できるようになる。OneDrive環境を利用したスマホ⇄PCの連携方法ができるようになる。</p>					
成績評価の方法					
1. 課題（提出させた課題の完成度と提出率）				課題	40%
2. 平常点（主体的な授業参加度）				平常点	30%
3. 学習意欲（授業意欲の有無、授業に取り組む姿勢）				学習意欲	30%
使用テキスト・教材					
<p>使用テキスト：なし 教材：自分のパソコン</p>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. オリエンテーション、ワクチンソフト、Office365、Zoom等のインストール					4
2. スマホへの各種アプリインストール					
3. Webアプリとデスクトップアプリの違いについて、各種アプリの使い方					4
4. スマホデータの共有と利用、プリンタ					
5. PowerPointを使った新しい表現					2
6. 働くとは 企業の求める人材					4
7. ビジネスマナーとは 職場のマナーとは					4
8. 第一印象の重要性 動作確認					4
9. コミュニケーションとは 非言語・準言語					4
10. 信頼される言葉遣い 相手軸の言い方					4
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)					年度	2024年度
時間数は45分換算					科目コード	
授業科目名			授業形態		学科・コース	
産学連携プロジェクト I			講義・ 演習		プロダクトデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	1	宮沢 千夏子	
授業の目的・目標						
①デザインによる地域貢献を目的とし、地域のイベントを実際に手掛ける。 ②社会人基礎力「チームで働く力」を養う。						
授業の概要						
外部で開催されるイベントの目的に合わせたインスタレーションの製作、ワークショップの企画、運営。						
成績評価の方法						
授業への取り組みの姿勢と担当となった役割の達成度と最終完成物での評価。					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. オリエンテーション (イベント概要説明・目的)						2
2. コンセプト決め						2
3. デザイン案検討、決定						2
4. 製作物打ち合わせ及び材料決定						2
5. 製作図面作成作業①						2
6. 製作図面作成作業②						2
7. 製作①						2
8. 製作②						2
9. 製作③						2
10. 製作④						2
11. 製作⑤						2
12. 製作⑥						2
13. 製作⑦						2
14. 組み立て設置						2
15. 組み立て設置、完成						2
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						