

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Ⅱ			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	安富 万里子 萩原 一浩	
<b>授業の目的・目標</b>						
様々な活動を通して学科単位、クラス単位、学校単位でのコミュニケーションを図る。 写真技術／撮影技術を学び、就活に活用するポートフォリオに活用する。						
<b>授業の概要</b>						
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する。 写真技術／デジタル一眼レフを使い撮影方法を学んだ後、室内や屋外での撮影実践。						
<b>成績評価の方法</b>						
1、平常点（主体的な授業参加度） 2、学習意欲（授業の取り組む姿勢）					平常点	50%
					課題	50%
<b>使用テキスト・教材</b>						
必要に応じてテキストやパンフレットを配布						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
1.	始業式		2	16.	校内イベント	2
2.	終業式		2	17.	地域イベントへの参加	2
3.	球技大会		2	18.	地域イベントへの参加	2
4.	他、学校行事		2	19.	地域イベントへの参加	2
5.	東京研修		2	20.	地域イベントへの参加	2
6.	東京研修		2	21.	卒業制作展視察	2
7.	東京研修		2	22.	卒業制作展視察	2
8.	東京研修		2	23.	卒業制作展視察	2
9.	東京研修		2	24.	卒業制作展視察	2
10.	東京研修		2	25.	学科活動等	2
11.	東京研修		2	26.	学科活動等	2
12.	東京研修		2	27.	学科活動等	2
13.	校内イベント		2	28.	絞り、シャッタースピード、ISOの配列及び関係性を再度復習～理解	2
14.	校内イベント		2	29.	外部の建物へロケーション撮影＝室内を水平及び垂直に撮影する	4
15.	校内イベント		2	30.	自分の作品の特徴を活かし、判り易くスタジオで定常光を使い撮影	4
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>		
※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
伝統技法			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	後期	必修	30	1	鷲巣 恭一郎
<b>授業の目的・目標</b>					
新しい素材や技術の進歩が著しい現代のモノづくりにおいて、一体なんの為にモノを作るのか…。自分の中に明快な答えを持ちデザインすることができる。					
<b>授業の概要</b>					
竹細工・漆・染色・指物・挽物・・・静岡には優れた伝統工芸士が多く存在する。研ぎ澄まされた技術とモノづくりに対する考え方、そして伝統技術と今後のモノづくりが向かうべき道とはなにか。第一線で活躍する工芸士達から直接話を伺い伝統工芸の世界に触れ、学生には自らのモノづくりに対する考え方のヒントを得てもらいたい。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業内で実施する課題及び演習等を通じて理解度を確認し総合的に判断する。				課 題	50%
				平 常 点	30%
				学 習 意 欲	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. 伝統工芸について(講義)			2		
2. ・挽物の世界			2		
3. 講義			2		
4. ワークショップ			2		
5. ワークショップ			2		
6. ・漆の世界			2		
7. 講義			2		
8. ワークショップ			2		
9. ワークショップ			2		
10. ・指物の世界			2		
11. 講義			2		
12. ワークショップ			2		
13. ワークショップ			2		
14. ・総括			2		
15. ・総括			2		
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※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	
時間数は45分換算					
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	
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					
<p>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。</p>					
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	
				時間数は45分換算	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
UXデザインII		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	塩澤 義彦
授業の目的・目標					
<p>企画書・プロトタイプ作成の実習を通し、校内プレゼンテーションで完結する。 その作成をする過程で自己啓発を促し、実社会で応用できるようシミュレーションを試みる。</p>					
授業の概要					
<p>特定のキャラクターをモチーフに、プロモーション、展示企画、グッズ企画など得意な分野を選択し、アイデアメモの作成・コンセプトシートの作成・企画書サムネイル・企画書本体・企画に基づいたプロトタイプを順次作成する。</p>					
成績評価の方法					
<p>個性や発想力を重視し、コンセプトシート、企画書、プロトタイプの完成度などで総合評価。 社会性を基準に、課題の締切りや取組み姿勢についても評価に反映される。 基本的に課題100%（平常点や出欠状況などは包含して評価）</p>				課題	40%
				平常点	30%
				学習意欲	30%
使用テキスト・教材					
<p>企画書製本用の用紙（A4カラー10ページ程度）、プロトタイプ制作素材は自己負担。</p>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. オリエンテーション（シラバスの詳細）					4
2. SDGs等、テーマ関連の説明					8
3. アイデアメモ作成					8
4. アイデアメモ作成・提出					8
5. アイデアメモ添削・返却／個別面談					8
6. アイデアメモ添削・返却／個別面談					8
7. コンセプトシート説明／作成					8
8. コンセプトシート作成					8
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
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	
ビジネスプラン		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
2	前期	必修	60	2	川松 夕見子
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 社会との接点を意識し、その動向や消費者ニーズなどマーケット感覚を持つこと。</li> <li>・ ビジネスの基本要素を理解し、その中で商品やデザインの役割を理解すること。</li> <li>・ グループワークにより、共通の目標に向け各自役割を持って協力し合えること。</li> <li>・ 上記を企画書としてまとめ、プレゼンできること。</li> </ul>					
授業の概要					
<p>ビジネスプランの基礎となるマーケティング知識と、発想力、構成力、表現力を身に付ける。デザインだけに限らず、日常生活から社会全般まで問題意識を持って課題発見する視点を養い、そこを出発点に具体的な企画を組み立てるプロセスを学ぶ。</p>					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 授業時のワークシート提出</li> <li>・ 課題提出（ポジショニングマップ、企画書）</li> <li>・ グループワーク取組み（リーダーシップ、協力姿勢、積極性等）</li> <li>・ プレゼンテーション（企画発表の内容と表現）</li> </ul>				課題	40%
				平常点	30%
				学習意欲	30%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ スライドデータまたはプリント配布</li> </ul>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 講座概要、チーム分け、テーマ検討					4
2. アイディア出しとアイディア整理、情報収集					4
3. 現状分析、課題設定					4
4. ターゲット設定、事業コンセプト					4
5. リサーチ計画					4
6. リサーチ実施					4
7. 具体案（商品・サービス内容）の検討					4
8. ビジネスモデル					4
9. 販売計画、全体まとめ					4
10. プレゼン準備					4
11. チーム企画プレゼンテーションと総括					4
12. 個人課題オリエン、ポジショニングマップ作成					4
13. ターゲット設定、ニーズ分析					4
14. コンセプトと具体案の検討					4
15. 個人課題プレゼンテーション					4
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	
雑貨デザイン		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
2	通年	必修	30	1	安富 万里子
授業の目的・目標					
<p>雑貨の定義や、デザインのプロセスを学ぶ。 シート状の素材という制限の中で、頭の中だけでなく実際に手を動かして立体スケッチとしてカタチを発想していく。最終的には用途を想定した雑貨として展開する。</p>					
授業の概要					
<p>シート状の素材を使用した雑貨のデザインをする。 ケント紙でのワークショップから美しいカタチを発見し、そこに【使う・飾る】等の機能を付随させていく。各自で素材を集め、試作を繰り返しながら作品として完成させる。</p>					
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					
参考資料の配布 制作に必要な用具・素材など					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 雑貨に関わる仕事について			2		
2. 課題説明・リサーチ			2		
3. ケント紙ワークショップ			2		
4. ケント紙ワークショップ			2		
5. アイデア検討・試作：材料の選定			2		
6. アイデア検討・試作：材料の選定			2		
7. 制作			2		
8. 制作			2		
9. 制作			2		
10. 制作			2		
11. チェック・ブラッシュアップ			2		
12. チェック・ブラッシュアップ			2		
13. 撮影とプレゼン資料作成			2		
14. 撮影とプレゼン資料作成			2		
15. プレゼンテーション			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	
インダストリアルデザイン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	前期	必修	90	3	谷川 憲司 小泉 秀一郎	
授業の目的・目標						
<p>インダストリアルデザインとは、製品のデザインとともに産業そのものをデザインすることを指す言葉である。製品の価値を考えてデザインする基本的なプロセスを体得するとともに、地域のメーカーとの連携で、製品化に向けた実際のデザインについて学ぶ。デザイナーの発想法や観点を習得する。</p>						
授業の概要						
<p>①時計のCMFデザイン：感性的な価値、CMF（色・素材・仕上げ）意識してデザインを創作しモデルを作り上げる。 ②食品加工機のリデザイン：地域メーカーとのタイアップで作られている製品を評価検証して価値を高めるためのリデザインを行う。 一つの課題を2回に渡り取り組む、前半でリサーチの発表、後半でデザイン案の発表</p>						
成績評価の方法						
①・②ともモデリング作品の完成度と併せて、市場調査、コンセプト企画、デザイン図面の提出。				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		時間数	
1.	①時計のCMFデザイン：概要説明		2	16.	レンドリング	2
2.	トレンド調査		4	17.	図面作成	2
3.	構想：世界観、物語を描く		4	18.	モデリング製作	2
4.	アイデアスケッチ		6	19.	講評会②	2
5.	レンドリング		4	20.	自己紹介、課題1:説明、作業	2
6.	図面作成		4	21.	課題1:進捗プレゼン	4
7.	モデリング製作		6	22.	課題1:プレゼン	4
8.	モデリング製作		2	23.	課題2:進捗プレゼン	4
9.	モデリング製作		2	24.	課題2:プレゼン	4
10.	講評会①		2	25.	課題3:進捗プレゼン	4
11.	②食品加工機のリデザイン：概要説明		2	26.	課題3:プレゼン	4
12.	メーカー・事業の理解/製品使用状況の理解		4	27.	課題4:進捗プレゼン	2
13.	製品の分析		2	28.	課題4:プレゼン	2
14.	課題の整理、アイデア創出		4	29.		
15.	アイデアスケッチ		4	30.		
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	
パッケージデザイン		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
2	前期	必修	30	1	本野 智美
<b>授業の目的・目標</b>					
素材の持つ、目に見えない「価値」や「イメージ」に姿を与え、「可視化」するデザイナーの在り方を目標着地点とし、プロダクトにおけるパッケージデザインの発想法を学ぶ。					
<b>授業の概要</b>					
どう保護するか、どう魅せるかのバランスを、平面、立体の両スキルを駆使しながら習得し、デザインアイデアの導き方と必要性、重要性、さらに企画力を学ぶ。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業への取り組みの真剣度と最終提出物での評価				課題	80%
				学習意欲	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
プリント配布					
<b>授業内容・授業計画</b>					
					時間数
1. 課題オリエンテーション					2
2. 講義：パッケージの歴史と機能					2
3. アイデア出し～ラフスケッチ					4
4. ラフスケッチチェック～アイデア決定～制作計画					4
5. 試作制作～問題点抽出～解決法模索					4
6. 制作～随時チェック					8
7. 試作チェック～立体物としての形の追求及びデザインの方向性の確認					2
8. 修正～完成度を上げるブラッシュアップ～最終提出					4
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※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 I 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		
家具デザイン		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	
2	通年	必修	120	4	田邊 耕治 三井 栄司	
授業の目的・目標						
家具のデザインは意匠と構造が密接に結びついている。家具を中心にして構造とデザインの結びつきを学ぶ。表面的な見た目に構造がどのように影響しているのかを知り、プロダクトデザインへの理解を深める。						
授業の概要						
前半は講義を中心に、プロダクトデザインにおける構造の役割を理解する。後半は実際に手を動かして、頭に描いたイメージを具体的に固めていくトレーニングを行う。その過程でどのようにデザインが構造と結びつくかを学ぶ。家具史において転換点となった作品についても学び、なぜそれが世界を変えたのかも学習する。						
成績評価の方法						
<ul style="list-style-type: none"> <li>課題（課題の完成度） *課題未提出の場合、成績の評価は行われない</li> <li>学習意欲（授業に取り組む姿勢）</li> </ul> その他、授業出席数などを加味					課題	70%
					学習意欲	30%
使用テキスト・教材						
必要な教材は都度指定（ハサミ、テープ、紙など）						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	自己紹介/構造とは		2	家具製作ガイダンス		2
2.	形の理由を考える-1		2	家具製作作業		86
3.	椅子の歴史と構造		2	講評会		2
4.	構造基礎		2			
5.	形の理由を考える-2		2			
6.	紙で考える		2			
7.	紙で考える		2			
8.	紙で考える		2			
9.	箱物を考える		2			
10.	箱物を考える		2			
11.	箱物を考える		2			
12.	脚物を考える		2			
13.	脚物を考える		2			
14.	脚物を考える		2			
15.	脚物を考える		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	
素材演習Ⅱ		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	前期	必修	90	3	ふじた ともこ 大村 富彦
授業の目的・目標					
照明器具の基礎を学び、生活の中で必要な光について考察しながら照明器具をデザインしていく。現在多方面で使用されている2枚34種類の樹脂を知り、その12方法の成形方法の中から、3～5種類の技法を学習し、習得する。					
授業の概要					
照明器具の種類、機能性、照明器具の構造を学び、実際に照明器具を製作する。樹脂の成形方法を学び、この材料がこの先、どの様なデザイン分野に活用出来るかを考えてもらいたい。					
成績評価の方法					
課題製作の工程と仕上がり、そして出席状況、授業に臨む姿勢で評価。				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
プリントを配布する					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	概要説明、照明器具、ランプの紹介		2	樹脂の種類を知る	2
2.	素材の特性や現行製品		2	スケッチ ボトルデザイン	4
3.	照明器具レポート		2	図面作成	2
4.	照明器具レポート		2	マスター製作	4
5.	マーカースケッチ		2	原型を使ってシリコン型を作る	4
6.	図面作成		2	注型法(不飽和ポリエステル樹脂)	4
7.	図面作成		2	研磨(耐水ペーパー、150～1000番)	4
8.	モデリング製作		2	実習で使う形を粘土で製作	2
9.	モデリング製作		2	(ハンドスクラプチャー)	2
10.	モデリング製作		2	石膏成型(粘土を石膏にする)	2
11.	モデリング製作		2	石膏成型(粘土を石膏にする)	2
12.	モデリング製作		2	積層成型法(ポリエステル樹脂+ガラス繊維)	2
13.	モデリング製作		2	石膏原型を使ってシリコン型を作る	6
14.	モデリング製作		2	研磨(耐水ペーパー、150～1007番)	16
15.	講評		2	プレゼンテーション/講評会	4
その他			関連科目		
※单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		
			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	
プロダクトデザイン基礎Ⅱ		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
<b>授業の目的・目標</b>					
オリジナルなツールをデザインし、最終指示された材料で自ら切削、加工し長期間使用に耐える。実物ツールを製作する。その完成に至るデザイン工程で過去のツール・チェアその他を調査・研究しアイデアスケッチで検討、“新しい・自分らしい”ツールの造形を見つける。「家具デザイン」でデザインしたツールまたは椅子を正確に作図し、スタイロによる1/5、1/1モデル製作することでモデル製作スキルの習得、形状構造確認をする。					
<b>授業の概要</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>■コンセプト立案：過去ツールの在り方、素材機能、使用方法を研究し、スケッチ展開し制作テーマを考る。</li> <li>■アイデアスケッチによる展開：コンセプトに基づき、スケッチ実施。閃き・アイデアを機能的で美しい造形となる様ブラッシュアップする。■デザインを進める上で最も重要な工程。アイデアスケッチの質・量で柔軟な思考を養い、造形スキルを身に着ける。■アイデアスケッチ内から1～2点選択しラフスケッチを完成させ、それぞれコンセプトに合ったネーミングをする。</li> </ul>					
<b>成績評価の方法</b>					
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、成績の評価は行わない。					
<b>使用テキスト・教材</b>					
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					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1.	授業内容・求める課題の質等の説明	2	16.	1～2点のラフスケッチ・1/5三面図1点製作	8
2.	過去ツール例を用いた講座	2	17.	1/5スタイロモデル作成	8
3.	ネット検索・書籍等による過去製品調査	2	18.	原寸図から1/1スタイロモデル1点製作	12
4.	ネット検索・書籍等による過去製品調査	2	19.	原寸モデル講評会	2
5.	ネット検索・書籍等による過去製品調査	2	20.		
6.	ネット検索・書籍等による過去製品調査	2	21.		
7.	アイデアスケッチ	2	22.		
8.	※(A-4/1枚/サムネイル20×5枚)	2	23.		
9.	アイデアスケッチ	2	24.		
10.	※(A-4/1枚/サムネイル20×5枚)	2	25.		
11.	アイデアスケッチ	2	26.		
12.	※(A-4/1枚/サムネイル20×5枚)	2	27.		
13.	アイデアスケッチ	2	28.		
14.	3点選択しラフスケッチを完成	2	29.		
15.	3点選択しラフスケッチを完成	2	30.		
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※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	
デザインアプリケーションⅡ		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	前期	必修	30	1	本野 智美
<b>授業の目的・目標</b>					
PCを使用したグラフィックデザイン応用力の習得。専門スキルとの連動として、プロダクト製品とエンドユーザーをつなぐ、コミュニケーションツール(メインビジュアル・ロゴタイプ・パンフレットなど)の制作や指示ができるデザイナー育成を目指す。					
<b>授業の概要</b>					
PCを使用したレイアウト技法取得及びビジュアルデザイン表現力の強化。また、与えられた課題のルールの中で、いかに美しいレイアウトを実現できるかを学ぶ。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業への取り組みの真剣度と最終提出物での評価				課題	80%
				学習意欲	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
プリント配布					
<b>授業内容・授業計画</b>					
					時間数
1.	課題オリエンテーション				2
2.	講義：レイアウトとは ビジュアルデザインとは				4
3.					
4.	テーマ研究～ビジュアルラフスケッチ				4
5.					
6.	アイデア決定				2
7.					
8.	レイアウト作業～随時チェック				8
9.					
10.					
11.	中間チェック～ビジュアル及びデザインの方向性の確認				4
12.					
13.	修正～デザインのブラッシュアップ～完成				4
14.					
15.	クラス内プレゼンテーション～講評				2
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※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Ⅰ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			ポートフォリオ制作ⅠⅡ		

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CAD II			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	前期	必修	90	3	望月 達也	
<b>授業の目的・目標</b>						
CADの概念、機能と実用的モデリング、データ管理、データの活用について理解する。3DCAD(Solidworks)による各種のモデリング技法とCGによる表現技法について学び、樹脂成形モデルや家具デザインで実践的な力を身に付ける。						
<b>授業の概要</b>						
はじめに、3DCADの概念、機能と実用的モデリング、データ管理、データの活用について講義し練習問題で学習内容を確認する。次に、3DCAD(Solidworks)でソリッド、曲線・曲面、アセンブリ、図面の技法とCGの技法について学習する。これらの学習を家具デザインや樹脂成形モデルに展開して、実務的な課題に取り組む。						
<b>成績評価の方法</b>						
演習課題、試験、授業への取り組み、出席状況を総合的に評価する					平常点	25%
					課題・試験	50%
					学習意欲	25%
<b>使用テキスト・教材</b>						
3次元CAD公式ガイドブック 日経BP						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
1.	3DCADの概念		4	16.	樹脂成形モデルの制作	4
2.	3DCADの機能とモデリング		4	17.	スツールモデルの制作	4
3.	CADデータ管理		4	18.	スツールモデルの制作	4
4.	CADデータ活用		4	19.	スツールモデルの制作	4
5.	ソリッドモデルの生成		4	20.	スツール図面の制作	4
6.	ソリッドモデルの編集		4	21.	スツール図面の制作	4
7.	曲面モデルの生成		4	22.	スツール図面の制作	4
8.	曲面モデルの編集		4	23.	まとめ	2
9.	アセンブリの作成		4			
10.	アセンブリの編集		4			
11.	CGの作成		4			
12.	CGの編集		4			
13.	図面の作成		4			
14.	図面の編集		4			
15.	樹脂成形モデルの制作		4			
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>		
※単元ごとと演習課題を実施する。				デザイン図学・デザインCAD I		
※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	
ポートフォリオ制作 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
2	後期	必修	30	1	本野 智美
授業の目的・目標					
自分を伝える手段として、就職面接の際に実践的に活用できるポートフォリオを制作する。					
授業の概要					
プレゼン力のある、それぞれの個性が伝わるポートフォリオの制作。					
成績評価の方法					
授業への取り組みの真剣度と最終提出物での評価				完成度	100%
使用テキスト・教材					
プリント配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	オリエンテーション～ポートフォリオとは				4
2.					
3.	作品の情報収集・データ化				4
4.					
5.	自分キーワードの抽出～テーマカラー、フォント、レイアウトの方向性決定～台割り				4
6.					
7.	各自デザイン作業～随時チェック				4
8.					
9.					
10.	中間チェック～デザインの方向性の確認				6
11.					
12.	修正～デザインのブラッシュアップ				4
13.					
14.	クラス内講評会～第一次提出				4
15.					
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 I II		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			ポートフォリオ制作 II		

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Ⅱ			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	
2	後期	必修	30	1	太田 稔子	
<b>授業の目的・目標</b>						
①コミュニケーション能力を高める ②自分らしさの発見とスキルアップ ③ビジネスマナー検定対策 ④就職に必要な書類作成と就職活動の進め方を身につける						
<b>授業の概要</b>						
更に「自分自身を知ること」、特に自分の弱みを知り、個々の働くことに対する意識を高める。自分の得意なコミュニケーション能力を強化することを重視し、様々な場面で対応できるビジネスマナーの基礎を身につける。個人で就職活動ができるノウハウを伝授する。						
<b>成績評価の方法</b>						
授業態度・課題提出・出席を総合的に判断する。					平常点	60%
					学習意欲	40%
<b>使用テキスト・教材</b>						
独自に作成したワークシート及び就職に対するマナー等資料						
<b>授業内容・授業計画</b>						
						時間数
1.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
2.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
3.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
4.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
5.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
6.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
7.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
8.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
9.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
10.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
11.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
12.	ビジネスマナー検定対策	過去問題解説等				2
13.	キャリアとは	企業の採用基準 就活の流れと情報収集				2
14.	業種と職種	顕在求人と顕在求人 求人票の見方				2
15.	エントリーシートに備える	履歴書書き方基本				2
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>			
※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	
産学連携プロジェクトII			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	30	1	保科 康浩	
<b>授業の目的・目標</b>						
①企業の製造現場を実際に視察し企業活動を体感する。 ②製造過程の中で発生する廃材を活用するためのデザインを立案し企業に対して発表する。 ③企業をクライアントとして位置づけ、要望に沿ったデザイン提案をする過程の中で社会人基礎力の向上を目指す。						
<b>授業の概要</b>						
①廃材が発生する過程を実際の現場で学び、その素材の特性をよく理解した上でアップサイクルデザイン（創造的再利用）の試行錯誤を繰り返す。 ②素材加工のためのデータを作り、実際の廃材を加工しモックアップを製作する。 ③自分が企画した商品を企業に対してプレゼンテーションする。						
<b>成績評価の方法</b>						
演習課題、授業への取組みを総合的に評価する。					課 題	50%
					平 常 点	30%
					学 習 意 欲	20%
<b>使用テキスト・教材</b>						
必要に応じて適宜資料を配布する。						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
1.	工場視察・オリエンテーション		2			
2.	テーマ設定～市場・商品リサーチ		2			
3.	コンセプト立案		2			
4.	コンセプト立案		2			
5.	アイデアスケッチ展開		2			
6.	アイデアスケッチ展開		2			
7.	モックアップ製作		2			
8.	モックアップ製作		2			
9.	モックアップ製作		2			
10.	モックアップ製作		2			
11.	3Dデータ制作		2			
12.	3Dデータ制作		2			
13.	企画書立案		2			
14.	企画書立案		2			
15.	中間プレゼンテーション		2			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>			
※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		
産学連携プロジェクトⅢ		講義・ <b>演習</b>	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	30	1	保科 康浩
<b>授業の目的・目標</b>					
①企業の製造現場を実際に視察し企業活動を体感する。 ②製造過程の中で発生する廃材を活用するためのデザインを立案し企業に対して発表する。 ③企業をクライアントとして位置づけ、要望に沿ったデザイン提案をする過程の中で社会人基礎力の向上を目指す。					
<b>授業の概要</b>					
①廃材が発生する過程を実際の現場で学び、その素材の特性をよく理解した上でアップサイクルデザイン（創造的再利用）の試行錯誤を繰り返す。 ②素材加工のためのデータを作り、実際の廃材を加工しモックアップを製作する。 ③自分が企画した商品を企業に対してプレゼンテーションする。					
<b>成績評価の方法</b>					
演習課題、授業への取組みを総合的に評価する。			課題	50%	
			平常点	30%	
			学習意欲	20%	
<b>使用テキスト・教材</b>					
必要に応じて適宜資料を配布する。					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数		時間数	
1.	商品企画・デザインのリファイン	2			
2.	商品企画・デザインのリファイン	2			
3.	モックアップ製作・仕様確認	2			
4.	モックアップ製作・仕様確認	2			
5.	モックアップ製作・仕様確認	2			
6.	モックアップ製作・仕様確認	2			
7.	モックアップ製作・仕上げ	2			
8.	モックアップ製作・仕上げ	2			
9.	モックアップ製作・仕上げ	2			
10.	モックアップ製作・仕上げ	2			
11.	モックアップ製作・仕上げ	2			
12.	最終プレゼンテーション準備	2			
13.	最終プレゼンテーション準備	2			
14.	最終プレゼンテーション	2			
15.	最終プレゼンテーション	2			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
※実務経験のある教員が担当する科目である。					