

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	
コミュニケーション活動Ⅲ			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	
3	通年	必修	60	2	宮沢 千夏子 保科 康浩	
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。						
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。						
成績評価の方法						
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%
					学習意欲	50%
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.	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.	校内イベント		2	25.	卒業制作展視察	2
11.	校内イベント		2	26.	課外授業	2
12.	校内イベント		2	27.	課外授業	2
13.	校内イベント		2	28.	課外授業	2
14.	静岡県内伝統技術調査		2	29.	課外授業	2
15.	静岡県内伝統技術調査		2	30.	課外授業	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
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	
UXデザインⅢ		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
3	通年	必修	90	3	安富 万里子・猿川 雄一 吉川 秀男
授業の目的・目標					
<p>プロダクトデザイン検定2級取得を目標とする。 3年間の総まとめとして、また卒業後に関わっていくモノづくり業界の歴史や用語、デザイン開発プロセスを改めて学ぶ機会とする。 普遍的な「美しいカタチ」を追求し、それをカタチにする。</p>					
授業の概要					
<p>テキストに沿って、解説を加えながら進めていく。その都度模擬問題を解きながら内容を習得していく。 美しいカタチを追求したモバイル製作。</p>					
成績評価の方法					
出席状況、授業に臨む姿勢で評価				平常点	50%
				学習意欲	50%
使用テキスト・教材					
<p>参考資料の配布 プロダクトデザインの基礎-スマートな生活を実現する71の知識 JIDA編</p>					
授業内容・授業計画					
	時間数		時間数		時間数
1. プロダクトデザインの背景	2	16. 授業内容、課題の質・完成度について説明	4		
2. プロダクトデザインの歴史	2	17. 美しいカタチをアイデアスケッチで考える。	8		
3. 社会とプロダクトデザイン	2	18. 頭でなく手で考える。実物を作りながらカタチを追求する。	12		
4. プロダクトデザインとビジネス	2	19. 仕上げ、完成度を上げる。	6		
5. デザインプロセス	2	20. ユニバーサルデザインについて	4		
6. ユーザ調査のための手法	2	21. UDをテーマにした研究作品。	22		
7. コンセプト作成のための手法	2	22. 発表	4		
8. コンセプト作成のための手法	2	23.			
9. 視覚化のための手法	2	24.			
10. デザイン評価と科学的研究	2	25.			
11. マーケティングとデザイン	2	26.			
12. 技術とデザイン	2	27.			
13. 技術とデザイン	2	28.			
14. 模擬テスト1	2	29.			
15. 模擬テスト2	2	30.			
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	
シューズデザイン			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	
3	前期	必修	30	1	保科 康浩	
授業の目的・目標						
人間が生活する上で欠かせないシューズ。見た目のデザインだけでなく、安全性・機能性・快適性が求められる。本講座では、人間の足の構造を理解しながら道具としての機能性を学び、様々な条件をデザインで実現するための開発プロセスを学ぶ。						
授業の概要						
足の構造に関する基礎知識、履物の製作に関する基本的な知識を習得するとともに足に起こるトラブルの原因と対策方法の知識についても学習する。また、シューズにおける市場動向調査を実施し、トレンドに敏感なプロダクトのあり方を考察する。						
成績評価の方法						
提出された成果物と授業での取り組み、出席状況を総合的に評価する。					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
必要に応じてプリントを配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 足と人間工学の関連性について			2			
2. 足と人間工学の関連性について			2			
3. シューズの動向調査(造形・機能)			2			
4. シューズの動向調査(造形・機能)			2			
5. シューズの素材・構造・機能を学ぶ			2			
6. シューズの素材・構造・機能を学ぶ			2			
7. 造形・生地・縫製の関連性を学ぶ			2			
8. 造形・生地・縫製の関連性を学ぶ			2			
9. コンセプト立案・デザイン作業			2			
10. コンセプト立案・デザイン作業			2			
11. 市場に売り込む製品企画書の作成			2			
12. 市場に売り込む製品企画書の作成			2			
13. 市場に売り込む製品企画書の作成			2			
14. 市場に売り込む製品企画書の作成			2			
15. 企画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	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
クラフトデザイン		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
3	通年	必修	30	1	鷲巣 恭一郎
授業の目的・目標					
伝統工芸を知る。伝統工芸の考え方を知る。伝統工芸をクラフトデザインへ変化させる過程を学べる。					
授業の概要					
伝統工芸の技術や考え方を現代のクラフトデザインにつなげ、現代の生活に活かすことができるようになること。					
成績評価の方法					
デザイン画、デザインプレゼンテーション資料提出による評価				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. 伝統工芸の種類、技術について(概論)			2		
2. 伝統工芸の種類、技術について(概論)			2		
3. 興味を持った伝統工芸について調べる			2		
4. 調べたことをレポート化する。			2		
5. 伝統工芸を活かすデザインのラフ画を作る。			2		
6. ラフデザイン画を教員と協議			2		
7. デザイン画にまとめながら、問題点を考察			2		
8. デザイン画の制作(1)			2		
9. デザイン画の制作(2)			2		
10. デザイン図面の制作(1)			2		
11. デザイン図面の制作(2)			2		
12. デザインプレゼンテーションに関する説明			2		
13. プレゼンテーション資料作(1)			2		
14. プレゼンテーション資料作(2)			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	
デザインアプリケーションⅢ			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	
3	通年	必修	30	2	千葉 法正	
授業の目的・目標						
<p>・ウェブサイトやネットショップがどのような仕組みできているのか、素材制作からウェブサイト構築までの一連の流れを、実習を通じて理解し習得する。</p> <p>・SEOやネット広告・ランディングページ・アナリティクスなど、Webマーケティングについての基礎概念を理解する。</p>						
授業の概要						
<p>1) HTMLとCSSによるウェブサイトの制作実習 2) Wixによるウェブサイト(ポートフォリオサイト)の制作実習 3) BASEによる、ネットショップの構築の実習 4) SEOやインターネット広告等、ウェブマーケティングに関する基礎概念の講義・レポート</p>						
成績評価の方法						
<p>【課題】 表示時の完成度(15%) コードの正確性(15%) 【提出】 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか 【平常点】 平常における授業態度は適切か、主体的に参加できているか</p>					<p>課 題 30% 提 出 20% 平 常 点 50%</p>	
使用テキスト・教材						
<p>【使用ソフト】 VisualStudioCode / CyberDuck / Photoshop など 【使用サービス】 シン・クラウドサーバー / Wix / BASE</p>						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	概要説明	2	16.	サイトの公開	2	
2.	エディタ・プラグインインストール	2	17.	Wixでポートフォリオ制作・概要説明	2	
3.	HTML/CSSによるサイト制作	2	18.	ポートフォリオ用素材集め・加工	2	
4.	HTMLの基本概念	2	19.	制作実習1	2	
5.	HTMLの基本タグと構造	2	20.	制作実習2	2	
6.	CSSの概要説明	2	21.	制作実習3	2	
7.	CSSの書式	2	22.	制作実習4	2	
8.	CSSの基本的なプロパティ	2	23.	BASEでネットショップ構築・概要説明	2	
9.	CSSの書式	2	24.	ネットショップ用素材制作	2	
10.	CSSの基本的なプロパティ	2	25.	制作実習1	2	
11.	CSSのリセット	2	26.	制作実習2	2	
12.	クラスとID	2	27.	制作実習3	2	
13.	ボックスモデル	2	28.	gifアニメーション制作実習	2	
14.	サイトの確認と修正	2	29.	SEOの必要性和ネット広告の仕組み	2	
15.	サーバーとアップロード	2	30.	アクセス解析の概論	2	
その他			関連科目			
<p>※单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CAD III			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	
3	前期	必修	30	1	保科 康浩 岩崎 京子	
授業の目的・目標						
<p>デザインCADの実践力を高め、卒業制作で製作する作品の設計に必要な総合的な力を身につける。 外注時に不備がない図面の作成や3Dデータが作成できる能力を身に付けることを目標とする。 ライフスタイルの中にあるプロダクト製品をつくるにあたり、必要となるインテリアの基礎知識を学ぶ。インテリア製図、インテリアパース、の作図法を習得。</p>						
授業の概要						
<p>SOLIDWORKSにおける図面作成の基本的なルールを再学習。 SOLIDWORKS等の3DCADソフトウェアがない状況における三面図の作方法並びにレンダリング方法について学習する。 インテリアプロダクト、家具等、生活空間にあるモノづくりをする上で必要となるインテリア知識を身に付ける。</p>						
成績評価の方法						
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%
使用テキスト・教材						
デザインCADの授業資料、練習問題、課題はPDFで配布する。						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	デザインCAD III 課題 1		2	インテリア計画の基本		2
2.	デザインCAD III 課題 1		2	インテリア計画の基本		2
3.	デザインCAD III 課題 2		2	インテリア計画の基本		2
4.	デザインCAD III 課題 2		2	インテリア計画の基本		2
5.	デザインCAD III 課題 3		2	インテリア計画の基本		2
6.	デザインCAD III 課題 3		2	インテリア計画の基本		2
7.	デザインCAD III 課題 4		2	インテリア製図の描き方		2
8.	デザインCAD III 課題 4		2	インテリア製図の描き方		2
9.	デザインCAD III 課題 5		2	インテリア製図演習		2
10.	デザインCAD III 課題 5		2	インテリア製図演習		2
11.	卒制作品のデータ制作		2	インテリア製図演習		2
12.	卒制作品のデータ制作		2	インテリア製図演習		2
13.	卒制作品のデータ制作		2	インテリアパースの描き方		2
14.	卒制作品のデータ制作		2	インテリアパース演習		2
15.	卒制作品のデータ制作		2	インテリアパース演習		2
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。				デザイン図学・デザインCAD I・CAD 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
				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
3	前期	必修	30	1	本野 智美
授業の目的・目標					
2年次に制作したポートフォリオをさらにクオリティアップさせ、就職面接の際に実践的に活用できるポートフォリオの最終完成を目指す。					
授業の概要					
進路を意識したポートフォリオとしての、更なるブラッシュアップ。					
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					
特になし					
授業内容・授業計画					
1. 2年次に制作したポートフォリオのチェック～修正ポイント抽出 2. 3. 4. 5. 6. 各自必要とするポイントを修正していく 7. ・各作品のコンセプト強化 8. ・制作工程の説明方法など再度見直し 9. ・作品の魅力をより引き出す撮影 10. ・ラフスケッチなどの追加 11. →よりコミュニケーションがとれるポートフォリオへ進化させる 12. 13. 14. 15. 最終チェック～修正～学科内講評会					時間数 4 24 2
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			ポートフォリオ制作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	
プレゼンテーション技法		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
3	通年	必修	30	1	川松 夕見子
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・ 日常の様々なシーンや仕事で活用できるプレゼンスキルとその考え方を理解する。 ・ 卒業制作の企画や作品を、相手にわかりやすく効果的にプレゼンできるようにする。 ・ コンセプトを明確にし、相手が共感/納得できるストーリーに組み立て、それをスライドやファイルなどの形に落とし込んで表現する力を身につける。 					
授業の概要					
<p>聞く人にわかりやすく、作品の狙いや魅力を効果的に伝えられるプレゼンテーションを目指して、準備段階での情報整理・シナリオ構成、実施段階での表現・伝達・質疑応答まで、プレゼンの様々な要素をシミュレーションしながら学ぶ。</p> <p>また、プレゼンテーションツールとしてのファイルのまとめ方を学習する。</p>					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> ・ 課題提出（ワークシート、卒業制作ファイル） ・ 卒業制作プレゼンテーション 				課題	60%
				平常点	20%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・ スライドデータまたはプリント配布 					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 授業概要説明、プレゼンの基本要素					2
2. 卒業制作コンセプトと作品内容の整理					4
3. 卒業制作最終プレゼンのシナリオ構成					4
4. 卒業制作最終プレゼンのパワーポイントまとめ					4
5. 卒業制作ファイルの全体構成と情報整理					4
6. 卒業制作ファイルの編集と作りこみ					4
7. 卒業制作ファイルまとめ、その他プレゼンツールのブラッシュアップ					4
8. 卒業制作展に向けた来場者対応、応用編（ビジネスシーンでのプレゼン）					4
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			マーケティング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	
				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Ⅲ			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	
3	前期	必修	30	1	太田 稔子 佐々木 史	
授業の目的・目標						
①文章力を含めたコミュニケーション能力を高める ②社会人意識を身につける ③就職に対する疑問点、不安感の解消 ④実践力をつける						
授業の概要						
自分自身の強みを知り、自己PRを实践する。 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、特に就職活動に直接結び付くための社会人意識を身につける。						
成績評価の方法						
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%
使用テキスト・教材						
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 就職活動ガイドブック						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 面接官の視点 自己分析シート配布と書き方						2
2. 仕事のセルフカウンセリング 面接の流れとポイント						2
3. 面接のセオリー よく出る質問基本と意図						2
4. 自己PR事例 志望動機NGと不採用パターン						2
5. 自己分析の重要性 記入のネタを探す						2
6. 面接の種類と評価 プレインストーミング						2
7. グループ面接実践 面接官は何を見ているのか						2
8. ペアワーク 「3つのキク」スキルの確認						2
9. 自己PR実践発表とコツ グループワーク						2
10. 面接対策 ロープ・グループワーク含む						2
11. 面接対策 ロープ・グループワーク含む						2
12. 面接対策 ロープ・グループワーク含む						2
13. 面接対策 ロープ・グループワーク含む						2
14. 面接対策 ロープ・グループワーク含む						2
15. 就職に対する心構え これからの学生生活で何ができる？						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	
インターンシップ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
3	前期	必修	30	1	繁田 和美・宮沢千夏子
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・店舗、売り場づくりの基本である【商品陳列】から【演出】についての一般的な知識と技術の習得。 ・ブランドコンセプトや商品特性に基づく演出や陳列を学び、VMDを活かした空間設計や客導線を考えたゾーニングができる。 ・展示会のディスプレイの立案、制作、設営 					
授業の概要					
VMDは店のメッセージやブランド価値を伝え、お客様視点に基づく店づくり方法であり、店舗設計において、商品の展示陳列まで計画するVMDは欠かせない技術である。VMDの基礎知識を学び、実習を通してヴィジュアルプレゼンテーションのスキルを習得する。					
成績評価の方法					
課題（提出された課題の完成度）、平常点（主体的な授業参加度） 学習意欲（授業の理解度、学習意欲の有無、取組む姿勢） 総合的に評価するが、課題を未提出の場合は成績評価が行われない。				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
・資料等配布・最終課題材料					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. VMDの概要					2
2. 商品分類、VMD分類、陳列技術					2
3. 店舗の見方、リサーチ方法、ゾーニング					2
4. 店舗リサーチ（フィールドワーク）					2
5. 陳列技術（IP）の基礎、定数定量					2
6. 陳列技術の応用					2
7. 演出技術（VP・PP）の基礎					2
8. 演出技術の応用 VMDまとめ					2
9. 1～8を活かして、家具メッセ展示ブースの計画。概要説明・目的					2
10. 展示ブースのコンセプト決め、レイアウト図の作成、分担決め					2
11. 制作					2
12. 制作					2
13. 制作					2
14. 設営					2
15. 設営					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。 商業空間デザイナー、VMDインストラクター					

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	
卒業制作A・B・C			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	
3	通年	必修	300	10	谷川 憲司・安富万里子 保科 康浩・本野智美	
授業の目的・目標						
<p>色々な意味において大きくジャンプできる授業である。中途半端な気持ちではなく、苦しみと喜びを体感できることが最大の成果である。作品の研究・制作を通して、記憶と記録を残すことはやがて社会人となって振り返った時、かけがえのない大きな財産を得たと実感できるはずである。</p>						
授業の概要						
<p>これまで学んできたことの集大成であり、実社会へ踏み出す上での大きな経験・見識を広めることができる。それは、自分自身の内面のことだけでなく外部の人や企業からの評価を受ける場でもある。これからの世界の在り方を見据え、じっくりと取り組むことができる最良の機会としてとらえてほしい。</p>						
成績評価の方法						
*テーマの設定 (コンセプトの内容)					課題	50%
*制作のプロセスへの関わり方					平常点	20%
*完成作品					学習意欲	30%
*授業態度						
使用テキスト・教材						
<p>必要資料を随時配布 各自必要とする用具や材料</p>						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. レポート発表・キックオフ:卒業制作スタートにあたっての心構え						2
2～5 テーマ決定・研究内容の模索						8
6～10 調査資料内容の分析・整理						10
11～15 具体的なデザイン作業のための資料の作成→デザインコンセプトの組み立て						10
16 デザイン作業のスタート						
17～20 アイディアスケッチ						10
21～30 ベーシックモデルなど						20
31～40 デザイン作業のタイムスケジュールの組み立て						20
41～80 各自のテーマに従ってデザインの方向性を決定、デザイン作業に入る。 中間プレゼンテーション						80
80～150 作品とディスプレイ、プレゼンボードの制作 最終プレゼンテーション						140
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	
卒業制作/マーケティング			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
3	前期	必修	30	1	川松 夕見子
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・社会動向や市場環境の変化を理解し、消費者ニーズを作品やデザインに落とし込めること。 ・卒業制作の企画を、背景や根拠となる情報をベースに、独自性のあるコンセプトとして組み立てること。 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> ・商品開発の裏付けとなるマーケティングの基本概念を学ぶ。 ・卒業制作の企画について、マーケティングの分析ツールを活用しながら整理/構成し、その目的や効果を伝わりやすいプレゼンテーションにまとめる。 					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート提出 ・卒業制作中間プレゼンテーション 				課題	60%
				平常点	20%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・スライドデータまたはプリント配布 					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 授業概要説明、ウォーミングアップ課題					2
2. マーケティングの基本概念と商品開発					4
3. 卒業制作テーマの整理					4
4. 情報収集とマーケティングリサーチ					4
5. 裏づけ材料からのコンセプト検証					4
6. 卒業制作中間プレゼンのシナリオ構成					4
7. 卒業制作中間プレゼン用パワーポイント作成					4
8. 卒業制作中間プレゼンのブラッシュアップ					4
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			プレゼンテーション技法		
※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	
卒業制作/展示計画		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
3	通年	必修	30	1	岩崎 京子
授業の目的・目標					
3年間の集大成である卒業制作展に向けて、展示ブースの計画。卒業制作展の搬入から設営、搬出までの一連の流れをスムーズに行えるような計画。自分の作品をより綺麗に撮影する技術を学び、卒業制作展に活用するパネル及び写真集に使用する写真を撮影する。□					
授業の概要					
作品展示のための展示計画、必要に応じ展示材料、備品の製作。 作品写真撮影。作品パネルの作成。					
成績評価の方法					
授業に取り組む姿勢、作品の評価、プレゼン力の評価。				学習態度	50%
				作品	50%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 展示会場の見学、計測、設備・備品確認					2
2. 展示ブースの計画					4
3. 展示ブースの備品製作					4
4. 展示会場の照明計画					2
5. 展示会場の備品計画					2
6. 搬入・搬出計画					8
7. 搬入準備					8
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			
産学連携プロジェクトIV			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		
3	前期	必修	30	1	松尾 憲宏		
授業の目的・目標							
静岡市内の様々なモノづくりの現場を見学・体験して、地元の産業についての知見を増やすとともに、企業の技術と学生の発想を組み合わせたモノづくりを行う。通常デザインの現場では個人制作の卒制とは違い、さまざまな共同作業で行われるため、コミュニケーション力が求められる。企業連携や共同作業により、社会に出てから必要なコミュニケーションスキルを養う。							
授業の概要							
いくつかの工場を見学・体験し、それらの工場と連携しながら、各技術を組み合わせたグッズなどの製作をおこなう。作業はグループワークで行い、自分たちで役割分担や主体性を持って進行する。また、企業の担当者とともにアイデア出しなどを行い、よりプロの現場に近い制作を行う。							
成績評価の方法							
企業との連携、共同作業の場で求められるのは主体性や責任感です。一人の社会人デザイナーとして、どう行動できるかを評価します。また、限られた条件の中での発想力やそれを具体的な形にするための説明能力なども評価対象となります。				学習意欲	30%		
				発想・プレゼン	40%		
				課題	30%		
使用テキスト・教材							
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・各工場の紹介		2	16.	コンセプト共有・企業合同ディスカッション		2
2.	オリエンテーション・各工場の紹介		2	17.	アイデア絞込み		2
3.	工場見学・体験1		2	18.	アイデア絞込み		2
4.	工場見学・体験1		2	19.	グッズ案共有・企業合同ディスカッション		2
5.	工場見学・体験2		2	20.	グッズ案共有・企業合同ディスカッション		2
6.	工場見学・体験2		2	21.	アイデア修正		2
7.	工場見学・体験3		2	22.	アイデア修正		2
8.	工場見学・体験3		2	23.	グッズ案決定		2
9.	工場見学・体験4		2	24.	グッズ案決定		2
10.	工場見学・体験4		2	25.	コンセプト・ストーリー作成		2
11.	ターゲット設定		2	26.	コンセプト・ストーリー作成		2
12.	ターゲット設定		2	27.	POP類作成・プレゼン作成		2
13.	コンセプト作成・アイデアスケッチなど		2	28.	POP類作成・プレゼン作成		2
14.	コンセプト作成・アイデアスケッチなど		2	29.	最終プレゼン・振り返り		2
15.	コンセプト共有・企業ディスカッション		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。							