

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻)

科目 区分	必修 選択 区分	授 業 科 目	実務経験による授業	うちシラバス 添付	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時間数				うちシラバス添付授業時間数					
					週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年		
講義	必修	プロダクトデザイン論	●		2	26							26	26									
		色彩学	●		2	26							26	26									
		英会話1			2	26							26										
		英会話2			2	32							32										
		英会話3					2	26					26										
		英会話4					2	32					32										
		デザイン史1	●				2	26					26		26								
		デザイン史2	●				2	32					32		32								
		材料学1	●							2	26			26			26						
		材料学2	●							2	32			32			32						
		工業技術概論	●							2	32			32			32						
演習	必修	意匠登録論	●	★						4	64		64			64					52		
		製品開発論	●									4	52	52				52				52	
		工業デザインマネジメント	●									4	52	52				52					
		タイポグラフィ基礎	●		4	20								20	20								
		スケッチ 1	●	★	4	52								52	52				52				
		スケッチ 2	●	★	4	64								64	64				64				
		基礎製図1	●		4	52								52	52								
		基礎製図2	●		4	64								64	64								
		Illustrator / Photoshop	●		2	26								26	26								
		グラフィックデザイン基礎	●		4	64								64	64								
		人間工学演習	●		4	52								52	52								
		モデリング	●		4	52								52	52								
		照明機器	●		4	64								64	64								
		実材演習 1	●		4	52								52	52								
		実材演習 2	●		4	64								64	64								
		形態演習	●		4	64								64	64								
		デッサン	●		4	52								52	52								
		造形演習 1	●		4	52								52	52								
		造形演習 2	●		4	64								64	64								
		雑貨プロダクトデザイン演習1	●				4	52						52		52							
		SolidWorks 1	●	★			4	52						52		52				52			
		SolidWorks 2	●	★			4	64						64		64				64			
		発想表現	●				4	52						52									
		製品色彩学	●				4	64						64		64							
		実材演習 3	●				4	52						52		52							
		実材演習 4	●				4	64						64		64							
		撮影技術	●				4	64						64		64							
		モデリング応用	●				4	52						52		52							
		描写応用	●				4	64						64		64							
		Housewear Design	●				4	64						64		64							
		ストーリーテリング演習	●								4	64		64			64						
		実材演習5	●								4	52		52			52						
		実材演習6	●								4	64		64			64						
		Future Design 1	●								4	52		52			52						
		Future Design 2	●								4	64		64			64						
		公共機器	●	★							4	64		64			64					64	
		卒制サポート	●										4	64	64								
		実材演習7	●										4	52	52				52				
		実材演習8	●										4	64	64				64				
実技	必修	Industrial Clay1	●		4	52							52	52									
		Industrial Design1	●		4	64								64	64								
		Industrial Clay2	●				4	64						64		64							
		Industrial Design2	●				4	52						52		52							
		Craft Design1	●				4	52						52		52							
		Craft Design2	●				4	64						64		64							
		Industrial Design3	●						4	52				52			52						
		ユニバーサルデザイン	●	★					4	52				52			52				52		
		Craft Design3	●				4	52						52		52							
		卒業制作	●									4	64	64									
		卒業制作 リサーチ	●									8	160	160									
卒業制作 批評会	●									8	40	40											
卒業制作 展覧会作業	●									8	24	24											
その他	自由選択	トータルデザイン	●	★								4	52	52				52			52		
		雑貨プロダクト演習2	●									4	52	52				52				52	
		体育祭				10		10		10		10	40										
		東美祭				70		70		70		70	280										
		就職ガイダンス1								20			20										
		就職ガイダンス2								32			32										
		健康診断			2		2	2		2		2	8										
		個人面接			2		2	2		2		2	8										
		担任課題								50		160	210										
		オリエンテーション			10		10			10		10	40										
		新人生研修			8								8										
		Fusion360 1	●							4	52			52			52						
		Fusion360 2	●									4	52	52				52					
		デザイン特講1			4	40								40									
		デザイン特講2					4	40						40									
		デザイン特講3							4	40				40									
		デザイン特講4									4	40		40									
		ポートフォリオ講座							4	64				64									
		デザイン演習1	●				4	64						64		64							
		デザイン演習2	●							4	64			64			64						
		デザイン演習3	●									4	64	64			64						
		必修科目授業時間数						1,186		1,086		866		878	4,068	1,026	946	786	440	116	116	116	104
		卒業に必要な授業時間数						1,186		1,086		866		878	4,016	1,026	946	786	440	116	116	116	104

※上記、実務教員授業時間数・うちシラバス添付授業時間数の合計は、選択必修全科目・自由選択科目も含んでいます。

博物館法施行規則第七条に基づき学芸員資格の試験科目の免除を希望する者は、次の講義科目を履修しなければならない。

科目区分	必修選択区分	授業科目	実務経験による授業	うちシラバス移行	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時間数				うちシラバス添付授業時間数			
					週間授業時間数	年間授業時間数	週間授業時間数	年間授業時間数	週間授業時間数	年間授業時間数	週間授業時間数	年間授業時間数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
講義科目	必修	日本美術史	●		2	48							48	48							
		西洋美術史	●		2	48							48	48							
		博物館概論	●		2	48							48	48							
		生涯学習概論	●		2	48							48	48							
		博物館教育論	●		2	48							48	48							

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 1年

授業名 スケッチ

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 田中 徹

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15	授業の進め方、目的を説明。 簡単なスケッチを描かせて表現力を見る。 スケッチの種類、役割と意義の説明。	第10回 6/24	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる
第2回 4/22	前回の自由課題をリファイン 複数枚数を描く	第11回 7/1	白物家電から任意の工業製品を選んで描く 構図／質感／カラーリングを総合的に考える実習
第3回 5/6	家庭用ハンディタイプ電気掃除機 構図とバック、陰の付け方	第12回 7/8	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる
第4回 5/13	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる	第13回 7/15	期末テスト 自由課題 (夏休み課題を指示)
第5回 5/20	ヘッドマウントディスプレイ バリュー、コントラストの付け方実習	第14回 /	
第6回 5/27	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる	第15回 /	
第7回 6/3	コーヒーマーカー 透明ガラスを中心に質感表現実習	第16回 /	
第8回 6/10	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる	第17回 /	
第9回 6/17	照明器具(電気スタンド) 光を効果的に使った省略方法の実習	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

■ラフスケッチ実習

立体に対する観察力、表現力を身につけるための実習を行う。

鉛筆やマーカー等のアナログツールを用い短時間に多くの枚数を描く練習をする。

■イメージスケッチ実習

画材の使い方を各々で工夫し、より訴求力のある絵を描く実習を行う。

担当教員は、いすゞ自動車工業、本田技術研究所のデザイン室にて自動車デザイン業務に従事。
現在は、フリーランスとして大手自動車メーカーと共同開発及び、自動車のみならず船舶も手掛けている。
上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

基本的なアナログスケッチツールを用いて、短時間で相手に伝えるラフスケッチの手法を習得することを目標とする。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。

講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。

100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

ラフスケッチ数枚(一週間に一回提出)

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

シンリード系鉛筆、色鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、ボールペン、直線定規

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度
指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 1年

授業名 スケッチ2

授業計画進行表（前期 後期）

担当講師 田中 徹

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9/4	夏休み課題の講評 その課題の中から1案を選び より質感、クオリティを上げる	第10回 11/13	スクーター／フロントクォーター カタログなどの画像をイメージスケッチにアレンジする。
第2回 9/11	自動車のキー 枚数出し実習/最低4枚(A6サイズ)	第11回 11/20	スクーター／リアクォーター フロントクォーターと同じ機種のリア側を描く。
第3回 9/18	前回のキーを意識したキーホルダー 枚数出し実習/最低4枚(A6サイズ)	第12回 11/27	四人乗りゴルフカート／フロントクォーター カタログなどの画像をイメージスケッチにアレンジする。
第4回 9/25	ステーションナリー 半透明の樹脂ケースに入ったペンや定規類が半分露出した状態を描く	第13回 12/4	四人乗りゴルフカート／リアクォーター カタログなどの画像をイメージスケッチにアレンジする。
第5回 10/2	人形(ひとがた)ロボットの画像を模写 主に質感と手抜き	第14回 12/11	二人乗りEVコミューター／フロントクォーター カタログなどの画像をモディファイしつつ、 イメージスケッチにアレンジする。
第6回 10/9	2Dアニメキャラのロボット化 主に質感とバランス	第15回 12/18	二人乗りEVコミューター／リアクォーター カタログなどの画像をモディファイしつつ、 イメージスケッチにアレンジする。
第7回 10/23	これまでに描いた製品を二つ選び1枚の絵にする それらの関係性が分かるストーリーを考える 主と従を明確にする	第16回 1/15	現存する任意の乗用車のスケッチ 自分なりの解釈による絵にする。
第8回 10/30	プロのラフイメージスケッチの模写(電動工具等) 手の抜き方、カラーリングの巧みさ実習	第17回 /	
第9回 11/6	プロのラフイメージスケッチの模写(自動車) 手の抜き方、カラーリングの巧みさ実習	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

■ラフスケッチ実習
立体に対する観察力、表現力を身につけるための実習を行う。
鉛筆やマーカー等のアナログツールを用い短時間に多くの枚数を描く練習をする。
■イメージスケッチ実習
画材の使い方を各々で工夫し、より訴求力のある絵を描く実習を行う。

担当教員は、いすゞ自動車工業、本田技術研究所のデザイン室にて自動車デザイン業務に従事。
現在は、フリーランスとして大手自動車メーカーと共同開発及び、自動車のみならず船舶も手掛けている。
上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

基本的なアナログスケッチツールを用いて、短時間で相手に伝えるラフスケッチの手法を習得することを目標とする。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

ラフスケッチ数枚(一週間に一回提出)

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

シンリード系鉛筆、色鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、ボールペン、直線定規

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻

2年

授業名 SolidWorks I

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 阿武優吉

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/13	授業説明及び概念説明 基本ソリッドモデリング① スケッチ、押出し/カット、回転/カットの習得	第10回 6/22	課題⑤-2 グループワーク(1):選択課題
第2回 4/20	基本ソリッドモデリング② スイープ、ロフト、参照ジオメトリ、面取り、フィレット、ミラー、 パターン、移動、シェル、断面表示の習得 課題①-1 家具のモデリング:子供用机&椅子	第11回 6/29	基本ソリッドモデリング⑤ レンダリングの習得② 課題⑥ 文房具のモデリング(2):ペン
第3回 4/27	基本ソリッドモデリング③ アセンブリ、履歴、2D図面展開の習得 課題①-2 家具のモデリング:子供用机&椅子	第12回 7/6	課題⑦-1 自由なテーマでモデリング
第4回 5/11	課題② 家庭用品のモデリング(1):洗濯バサミ	第13回 7/13	課題⑦-2 自由なテーマでモデリング
第5回 5/18	課題③-1 文房具のモデリング(1):テープディスペンサー	第14回 /	
第6回 5/25	課題③-2 文房具のモデリング(1):テープディスペンサー	第15回 /	
第7回 6/1	基本ソリッドモデリング④ レンダリングの習得① 課題④-1 家庭用品のモデリング(2):ジョウロ	第16回 /	
第8回 6/8	基本ソリッドモデリング④-2 レンダリングの習得② 課題⑥-1 家庭用品のモデリング(2):ジョウロ	第17回 /	
第9回 6/15	課題⑤-1 グループワーク(1):選択課題	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

Solidworksの使い方を習得します。レベルを上げながら様々なプロダクトのモデリングを行います。
3Dプリンター用データの作成及びレンダリング、2D図面への展開を行います。
※授業進行状況により、課題内容が変わる事があります。
※他授業との連携作業がある場合があります。

担当教員は、株式会社バンダイ入社時より、3DCAD立ち上げに参加し、退職後も同社と3DCAD設計業務委託契約締結。現在は、フリーランスとして多岐にわたるデザイン、商品化に携わっており、国内外とわず展示会に参加、メディア掲載もされている。上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

ソリッドCADの概念を学び、3Dデータ作成の基本・応用操作を体得することを目的とします。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目:試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点:A、89-80点:B、79-70点:C、69-60点:D、59点以下:不合格

提出課題

全ての課題のデータ

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USB、ノート

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度
指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 2年

授業名 SolidWorks2

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 阿武優吉

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/31	基本ソリッド&サーフェスモデリング① 押出し、回転、スイープ、ロフトの習得 課題⑧ 文房具のモデリング(3):判子	第10回 11/9	課題13-1 文房具のモデリング(4):ハサミ
第2回 9/7	基本ソリッド&サーフェスモデリング② オフセット、延長、トリム、サーフェスカットの習得 課題⑨ 家庭用品のモデリング(1):人形	第11回 11/16	課題13-2 文房具のモデリング(4):ハサミ
第3回 9/14	基本ソリッド&サーフェスモデリング③ 3Dスケッチ、カーブ、フィル、編み合わせの習得 課題⑩ 玩具のモデリング(1):人形	第12回 11/30	課題14-1 容器のモデリング(1):ペットボトル
第4回 9/21	課題10-1 玩具のモデリング(2):車	第13回 12/7	課題14-2 容器のモデリング(1):ペットボトル
第5回 9/28	基本ソリッド&サーフェスモデリング④ スケッチベースのCAD操作の取得 課題12-2 玩具のモデリング(2):車	第14回 12/14	課題15-1 自由なテーマでモデリング(2) (PD2は、卒業制作用のモデリング、レンダリングも可)
第6回 10/5	課題13 家庭用品のモデリング(3):スコップ	第15回 1/11	課題15-1 自由なテーマでモデリング(2) (PD2は、卒業制作用のモデリング、レンダリングも可)
第7回 10/19	課題12-1 グループワーク(2):選択課題	第16回 1/18	課題15-2 自由なテーマでモデリング(2) (PD2は、卒業制作用のモデリング、レンダリングも可)
第8回 10/26	課題12-2 グループワーク(2):選択課題	第17回 /	
第9回 11/2	課題12-3 グループワーク(2):選択課題	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

Solidworksの使い方を習得します。レベルを上げながら様々な形状のモデリングを行います。
3Dプリンター用データの作成及びレンダリングへの展開を行います。
※授業進行状況により、課題内容が変わる事があります。

担当教員は、株式会社バンダイ入社時より、3DCAD立ち上げに参加し、退職後も同社と3DCAD設計業務委託契約締結。現在は、フリーランスとして多岐にわたるデザイン、商品化に携わっており、国内外とわず展示会に参加、メディア掲載もされている。上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

ソリッドCADの概念を学び、3Dデータ作成の基本・応用操作を体得することを目的とします。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目:試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点:A、89-80点:B、79-70点:C、69-60点:D、59点以下:不合格

提出課題

全ての課題のデータ

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USB、ノート

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度
指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 3年

授業名 ユニバーサルデザイン

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 末田浩二

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/17	・授業内容主旨説明 ・UD公衆電話等ユニバーサルデザイン 機器の開発プロセス説明 ・シーン&シーケンスでの不便の気付き ・高齢者体験キットによる 加齢シミュレーション ・单手テピング等による不便さ実践	第10回 7/3	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作
第2回 4/24	・日常道具でのUD対応商品デザイン ・商品の選定 ・選定商品のUD評価	第11回 7/10	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作 ・UD評価とレーダーグラフの作成
第3回 5/8	・アイディアスケッチ/モデルの製作	第12回 7/17	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作 ・UD評価とレーダーグラフの作成
第4回 5/15	・アイディアスケッチ/モデルの製作	第13回 7/24	・プレゼ、最終批評(PPTとモデルプレゼ)
第5回 5/22	・アイディアスケッチ/モデルの ・UD評価	第14回 /	
第6回 6/5	・UD評価を反映したモデルの製作	第15回 /	
第7回 6/12	・アイディアスケッチ/モデルの ・UD評価	第16回 /	
第8回 6/19	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作	第17回 /	
第9回 6/26	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

UDは、高齢化社会を向かえた日本社会で、高齢者が現役で社会参加を継続するための一つの対応手法として定着しつつあります。これまで物作りをする上で無視してきた高齢者や一時的に不便な状態者(けが、妊婦等)のことを開発段階から方眼した標準品創りが広がってきています。商業的にも使いやすい／分りやすい商品というマーケットがある事が確認され、多くのメーカーが対応するようになり、米国発のUDは日本で商業的に花開いています。一方で、UDの未熟な理解から、視覚ノイズを生み出す洗練度の低いUDプロダクトも多く見られ、21世紀のプロダクトデザインの新しいデザイン与件の一つとして欠かせないUD開発手法基礎を適正に学習する。

担当教員は、株式会社サクサ(デザイン部長)にて、公衆電話、ボタン電話、ホームセキュリティ等の多岐にわたるデザイン業務のほか、広告・広報ビジュアル等分野を超えた企業のトータルブランディングデザイン業務に従事。上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

日常の道具に注目し、年齢、性別、個人の能力にかかわらず、多くの人が円滑に使えるデザインを考えます。道具を通じて、高齢者が社会参加を継続するための方法を考えます。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

コンセプトボード、スケッチ、モデル

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

マーカー、パステル、鉛筆、定規、スタイロフォーム

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻

3年

授業名 公共機器

授業計画進行表（前期 後期）

担当講師 末田浩二

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9/4	授業概要説明(3分野)とテーマ決定 ①街区開発、②改札等機器システム ③非常/災害時の公共機器	第10回 11/13	中間批評(フェーズ1) モデル、PPT提案
第2回 9/11	コンセプト、リサーチ 仮説立案とグループリサーチ	第11回 11/20	モデル製作(フェーズ2) 中間からの修正ポイント抽出 スケッチ、モデルでのアイデア洗練
第3回 9/18	コンセプト、リサーチ リサーチまとめ	第12回 11/27	ファイナルモデル製作(フェーズ2) アイテム、ジオラマ製作
第4回 9/25	分析及びコンセプト コンセプト立案、デザイン対象と展開アイテム トータルコンセプト(デザイン言語)の立案	第13回 12/4	ファイナルモデル製作(フェーズ2) アイテム、ジオラマ製作
第5回 10/2	コンセプトボード完 コンセプトプレゼンテーション	第14回 12/11	ファイナルモデル製作(フェーズ2) アイテム、ジオラマ製作
第6回 10/9	アイデア作成 サムネイル/ラフモデル製作	第15回 12/18	ファイナルモデル製作(フェーズ2) アイテム、ジオラマ製作
第7回 10/23	モデル製作(フェーズ1) サムネイル/ラフモデル製作	第16回 1/15	プレゼンテーション、最終批評
第8回 10/30	モデル製作(フェーズ1) ジオラマモデル、アイテムモデル製作	第17回	
第9回 11/6	モデル製作(フェーズ1) ジオラマモデル、アイテムモデル製作	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

①限られた対象ユーザーの工業製品ではなく、多くの人が使う公共機器のデザイン開発を通して、人間工学、都市計画、ユニバーサルデザイン、パンダリズム等を主体に、趣味性からだけでなくデザインの方法論の学習。
②プロダクトデザインに加え、情報化社会での可視化(ビジュアル)のプロとして、街区・機器のブランディング・コミュニケーションアイテムを含め、ユーザーが視認する全ビジュアルをトータルデザインする。

担当教員は、株式会社サクサ(デザイン部長)にて、公衆電話、ボタン電話、ホームセキュリティ等の多岐にわたるデザイン業務のほか、広告・広報ビジュアル等分野を超えた企業のトータルブランディングデザイン業務に従事。上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

駅の券売機といった多くの人が使う公共機器のデザインに、人間工学だけでなく都市計画といった中でのグラフィックやインターフェースなどプロダクトとグラフィックの複合的なデザインについても学びます。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

コンセプトボード、スケッチ、モデル

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

マーカー、パステル、鉛筆、定規、スタイロフォーム

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻

4年

授業名 トータルデザイン

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師 末田浩二

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/17	実施内容、テーマ説明 デザイン対象と展開アイテム、トータルコンセプト(デザイン言語)の立案	第10回 7/3	プレゼデータの製作 ファイナルモデル、画面PPT、カタログ製本、Web説明PPTの製作推進
第2回 4/24	デザイン言語のミニプレゼ	第11回 7/10	プレゼデータの製作 ファイナルモデル、画面PPT、カタログ製本、Web説明PPTの製作推進
第3回 5/8	プロダクトデザインのアイデア展開	第12回 7/17	プレゼデータの製作 ファイナルモデル、画面PPT、カタログ製本、Web説明PPTの製作推進
第4回 5/15	プロダクトデザインのアイデア展開 サムネイルからデザイン推進候補3～5案の決定	第13回 7/24	プレゼンテーション
第5回 5/22	プロダクトデザインのアイデア決定 ミニプレゼ	第14回 /	
第6回 6/5	画面デザインのアイデア展開とラフモデル製作推進	第15回 /	
第7回 6/12	画面デザインのアイデアとラフモデル決定 ミニプレゼ	第16回 /	
第8回 6/19	カタログ、WEBのアイデア展開とファイナルモデル製作推進	第17回 /	
第9回 6/26	カタログ、WEBのアイデアの決定 ミニプレゼ	第18回 /	

授業形式 講義 (演習) ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

これまでのプロダクトデザインの専門性に加え、情報化社会での可視化(ビジュアル)のプロとして、商品、商品広告(AD)、広報(PR)、販促(SP)+企業や事業の広報・広告の各項目でユーザーが接するタッチポイント(全ビジュアル)をトータルにデザイン制作する。

担当教員は、株式会社サクサ(デザイン部長)にて、公衆電話、ボタン電話、ホームセキュリティ等の多岐にわたるデザイン業務のほか、広告・広報ビジュアル等分野を超えた企業のトータルブランディングデザイン業務に従事。上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

デザインランゲージに基づく、商品/販促/広告の各情報の一貫性のあるビジュアル創作技法を習得する。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

コンセプトボード、スケッチ、モデル

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

マーカー、パステル、鉛筆、定規、スタイロフォーム

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度
指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 4年

授業名 製品開発論

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 小黒 幸雄

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/14	企業内デザイナーに期待されること ・ポジティブコンテンツ、デザイナーって何者？ ・人事考課の評価項目/評価と教育など ・採用面接と試験課題について	第10回 6/23	製品の実現 ①-2部材と技術 ・テーマ製品の展開図と仕様及びコストと調達 ・既存製品(100円CLOCK)の部品展開図と仕様
第2回 4/21	製品開発のプロセスについて ・製品開発フローチャート ・開発体系と部門関係 ・事業計画に基づく新製品開発計画とデザイン	第11回 6/30	製品の実現 ②原価と調達 ・製品の原価構成(仕組と成立ち) ・部品の調達拠点の例
第3回 4/28	購買動機と購買チャンス ・人のライフステージにおける、 モノ(製品とサービス)の購買チャンスと 購買動機を描く。	第12回 7/7	企画書を描く ・新製品開発の進め方とアイデア評価 ・マーケティング分析と新製品提案(企画書) QMSデザインマネジメント
第4回 5/12	コンセプトを考える ・購買チャンスと購買動機から製品(サービス) のコンセプトを描く	第13回 7/14	QMSデザインマネジメント ・身近な以前活動ツール PWビジネスのNewアイデア(コンセプト)提案
第5回 5/19	4回に分けて、 基本的なマーケティング分析手法の概要を知る ①製品のポジショニング	第14回 /	
第6回 5/26	マーケティング分析 ②差別化 ・マーケティングベネフィットと商品分析	第15回 /	
第7回 6/2	マーケティング分析 ③4P:製品とプロモーション ブランド戦略/製品訴求活動	第16回 /	
第8回 6/9	マーケティング分析 ④4P:チャネル/価格 チャネルの機能と変化/チャネルコスト 価格の構造/価格の設定と損益分岐点	第17回 /	
第9回 6/16	製品の実現 ①-1部材と技術 ・製品実現のための部材・加工・技術を知る	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

企業の商品開発における開発プロセスの事例を通して、デザイナーに期待される仕事の範囲と役割について考える。
又、基礎的なマーケティング理論を学習し、製品開発におけるコンセプト構築の提案力と製品実現への実行力を身につける。

- ・デザイナーに求められるスキルとは何か
- ・製品の開発プロセスにおけるデザイナーの役割
- ・購買動機と購買チャンスから、モノ(製品とサービス)を創出する
- ・基本的なマーケティング分析手法の概要と演習
- ・マーケティング要素4Pを製品開発事例と演習で知る
- ・製品の実現化、部材・技術・コスト・調達の仕組みを知る

担当教員は、リズム時計工業株式会社に入社、デザイナーとしてだけでなく外装設計及び購買部門で、製品実現の開発から調達・製造に係わり生産管理・品質管理のマネジメントスキルを得る。その後は商品企画部門でプレスジョックの構築に貢献。在職中に東洋美術学校と産学共同での展示会を実施。退職後現在は、フリーランスとして株式会社デアゴスティーニ・ジャパンで組立模型PWの組立て検証(QC)業務と完成品販売のモデラー、リペアー等のサポート業務に携わっている。上記、製造メーカーとしての新製品開発と外資系出版の実務体験に基づき、プロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

デザインを商品として実現するための技術、コスト、部品調達の仕組みについて学びます。開発の流れからデザインを理解することで、アイデアを的確に評価する能力を習得します。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目:試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点:A、89-80点:B、79-70点:C、69-60点:D、59点以下:不合格

提出課題

講義内での課題演習と提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

筆記用具(サインペン)、ポストイット、ハサミ(又はカッター)、PC

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)