

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(インダストリアルデザイン科 インダストリアルデザイナーコース)

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		授業時間数合計	実務教員授業数		うちシラバス添付授業時数	
					週間 授業 時数	年間 授業 時数	週間 授業 時数	年間 授業 時数		第1学年	第2学年	第1学年	第2学年
講 義	必修	プロダクトデザイン論	●		2	26			26	26			
		色彩学1	●		2	26			26	26			
		デザイン史1	●		2	26			26	26			
		デザイン史2	●		2	32			32	32			
		英会話1	●		2	26			26	26			
		英会話2	●		2	32			32	32			
		材料学1	●					26	26		26		
		材料学2	●					32	32		32		
		工業技術概論	●				32	32		32			
演 習	必修	スケッチ1	●	★	4	52			52	52		52	
		スケッチ2	●	★	4	64			64	64		64	
		デッサン	●		4	52			52	52			
		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			
		実材演習1	●		4	52			52	52			
		実材演習2	●		4	64			64	64			
		造形演習	●		4	52			52	52			
		SolidWorks 1	●		4	64			64	64			
		SolidWorks 2	●	★			4	64	64		64		64
		実材演習3	●				4	52	52		52		
		実材演習4	●				4	64	64		64		
		卒業制作サポート				4	64	64					
実 技	必修	Industrial Clay1	●		4	52			52	52			
		Industrial Design1	●		4	64			64	64			
		生活家電デザイン	●		4	64			64	64			
		Industrial Clay2	●		4	64			64	64			
		プロダクトデザイン演習	●				4	52	52		52		
		Industrial Clay3	●				4	52	52		52		
		ユニバーサルデザイン	●	★			4	52	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	24	24				
		卒業制作 展覧会作業				8	24	24					
そ の 他	必修	体育祭			10	10	10	10	20				
		東美祭			70	70	70	70	140				
		就職ガイダンス1			2	20			20				
		就職ガイダンス2			2	32			32				
		健康診断			2	2	2	2	4				
		個人面接				2		2	4				
		担任課題						50	50				
		オリエンテーション				10		10	20				
	自由 選択	新入生研修				8			8				
		ポートフォリオ講座			4	64			64				
		デザイン特講1			4	40			40				
デザイン特講2						4	4	4					
		FUSION360	●				4	52	52		52		
		デザイン演習	●				4	64	64		64		
卒業に必要な総授業時数						1,276		906	2,182	1,122	542	116	116

※上記、実務教員授業時数の合計は、自由選択科目も含んでいます。

2021年度

指導内容書

インダストリアルデザイン科インダストリアルデザイナーコース 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 4/17	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 6/26	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 4/24	前回の自由課題をリファイン 複数枚数を描く	第11回 7/3	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 5/8	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 7/10	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる
第4回 5/15	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 7/17	期末テスト 自由課題 (夏休み課題を指示)
第5回 5/22	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 5/29	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 6/5	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 6/12	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 6/19	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

インダストリアルデザイン科インダストリアルデザイナーコース 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

インダストリアルデザイン科インダストリアルデザイナーコース 2年

授業名 SolidWorks2

担当講師 阿武優吉

授業計画進行表（前期（後期））

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

インダストリアルデザイン科インダストリアルデザイナーコース 2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 ・軍手テーピング等による不便さ実感	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、バステル、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。)