

《新条項》

別表(1)

教育課程及び授業日時数

プロダクトデザイン科

課 程		専 門 課 程			単 位 表 示		
学 科		プロダクトデザイン科					
科 目		第1学年	第2学年	第3学年	第1学年	第2学年	第3学年
一 般 科 目	1 コミュニケーション活動Ⅰ	60			2		
	2 コミュニケーション活動Ⅱ		60			2	
	3 コミュニケーション活動Ⅲ			60			2
専 門 科 目	4 デッサン	60			2		
	5 アイデアスケッチ	60			2		
	6 平面構成	60			2		
	7 色彩学	60			2		
	8 デザイン史	30			1		
	9 巨匠デザイン学	30			1		
	10 構造基礎		30			1	
	11 商品企画		60			2	
	12 プロダクトデザイン概論		30			1	
	13 生活雑貨デザイン		30			1	
	14 パッケージデザイン		60			2	
	15 照明デザイン		60			2	
	16 グローバルデザイン			30			1
	17 インテリア概論			30			1
	18 V M D			30			1
	19 家具デザイン			60			2
	20 デザイン図学Ⅰ	60			2		
	21 デザイン図学Ⅱ		30			1	
	22 立体造形基礎Ⅰ	60			2		
	23 立体造形基礎Ⅱ		60			2	
	24 デザイン思考論Ⅰ	30			1		
	25 デザイン思考論Ⅱ		30			1	
	26 ユニバーサルデザインⅠ	30			1		
	27 ユニバーサルデザインⅡ		30			1	
	28 伝統技法Ⅰ		30			1	
	29 伝統技法Ⅱ			30			1
	30 クラフトデザインⅠ	90			3		
	31 クラフトデザインⅡ		30			1	
	32 プロダクトデザインⅠ	60			2		
	33 プロダクトデザインⅡ		60			2	
	34 デザインアプリケーションⅠ	120			4		
	35 デザインアプリケーションⅡ		30			1	
	36 デジタルアプリケーション			60			2
	37 デザインCADⅠ	60			2		
	38 デザインCADⅡ		60			2	
	39 デザインCADⅢ			30			1
	40 マーケティングⅠ		30			1	
	41 マーケティングⅡ			30			1
	42 ポートフォリオ制作Ⅰ		30			1	
	43 ポートフォリオ制作Ⅱ			30			1
	44 プロダクト総合演習Ⅰ		120			4	
	45 プロダクト総合演習Ⅱ			90			3
特 別 科 目	46 キャリアプランⅠ	30			1		
	47 キャリアプランⅡ		30			1	
	48 卒業制作			360			12
	49 展示計画			30			1
	50 産学連携プロジェクトⅠ	30			1		
	51 産学連携プロジェクトⅡ			60			2
共通選択科目		30	60	30	1	2	1
単 位 合 計					32	32	32
年 間 履 修 時 間		960	960	960			
年 間 授 業 日 数		180	180	180			

注) 共通選択科目は1年次30時間以上、2年次60時間以上、3年次30時間以上履修しなければならない

シラバス(授業概要)				年 度	2025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
2	通年	必修	60	2	宮沢 千夏子
授業の目的・目標					
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。					
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する。					
成績評価の方法					
1、平常点（主体的な授業参加度・出席率） 2、学習意欲（授業の取り組む姿勢）				平常点	50%
				課 題	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. 学科活動	2		
2. 終業式	2	17. 学科活動	2		
3. 球技大会	2	18. 卒業制作展視察	2		
4. 他、学校行事	2	19. 卒業制作展視察	2		
5. 東京研修	2	20. 卒業制作展視察	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. 卒業制作展視察	2		
11. 東京研修	2	26.	2		
12. 東京研修	2	27.	2		
13. 学科活動	2	28.	2		
14. 学科活動	2	29.	2		
15. 学科活動	2	30.	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	2025年度
				科目コード	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
構造基礎			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	伊達 剛
授業の目的・目標					
建物にかかる力を把握し、それらの力に対する建物の安全を確認できる知識を身につける。					
授業の概要					
構造力学に必要な算術計算から、力の基礎、力の釣り合い、反力について学ぶ。 また部材に生じる力を理解し、住宅や家具の設計における「構造的な考え方」を学ぶ。					
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） 2. 平常点（主体的な授業参加度） 3. 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） これらを総合的に評価したうえで決定する。 ただし課題が未提出の場合、成績の評価は行われない。				課 題	40%
				平 常 点	40%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
「やさしい構造力学」浅野清昭著、学芸出版 必要に応じてプリント配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 分数・平方根・文字を含んだ式・方程式・連立方程式・面積の計算					2
2. 数字と単位、力とベクトル					2
3. 力のモーメント					2
4. 合力・分布荷重					2
5. 力の釣り合いとは					2
6. 回転をともなう力の釣り合い					2
7. 構造物の支え方・単純梁の反力					2
8. 片持ち梁の反力・張り出し梁の反力・ラーメンの反力					2
9. 単純梁に生じる力・片持ち梁に生じる力					2
10. 実例を通した「構造的な考え方」 建築モデル、家具等					2
11. 「構造的な考え方」 実例の調査①					2
12. 「構造的な考え方」 実例の調査②					2
13. 「構造的な考え方」 実例の発表①					2
14. 「構造的な考え方」 実例の発表②					2
15. 構造の形状とバランス(まとめ)					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	2025年度
				科目コード	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
商品企画			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
2	通年	必修	60	2	塩澤 義彦
授業の目的・目標					
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。					
授業の概要					
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。					
成績評価の方法					
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）				課 題	40%
				平 常 点	30%
				学習意欲	30%
使用テキスト・教材					
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。					
授業内容・授業計画					
1. オリエンテーション（シラバスの詳細）					時間数
2. SDGs等、テーマ関連の説明					4
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		
※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	2025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概論			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	田邊 耕治 萩原一浩
授業の目的・目標					
プロダクトデザインは形態を決めるだけでなく、機能、構造、コスト、市場性など、様々な要素が絡み合って1つの商品を形作っている。デザイナーはこれら周辺の情報を広く捉え、整理することが必要な職種である。この授業では、デザインを観察するための基本的なポイントを学び、自発的にデザインの周辺が見えるようになることを目標とする。 ・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。					
授業の概要					
授業の前半では、上記の基礎を学び、形態の奥に隠れたデザイナーの意図を読み解くトレーニングを行う。後半では、意匠と構造が密接に結びついている「家具」を中心に実習を行う。実際にデザインを行うことで、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。 ・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。					
成績評価の方法					
・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 ・学習意欲（授業に取り組む姿勢） 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					
1. 自己紹介/構造とは 2. 形の理由を考える-1 3. 構造基礎 4. 形の理由を考える-2 5. 紙で考える 6. 箱物を考える 7. 写真技術／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 8. 写真技術／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 9. 10. 写真技術／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 11. 12. 13. 14. 15.					時間数 1 2 1 2 4 2 4 4
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		2025年度	
				科目コード			
授 業 科 目 名			授業形態		学科・ コース		
生活雑貨デザイン			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							
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。							
授業の概要							
平面から発想し、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。その形状を各自で素材を集め、試作を繰り返しながら作品として完成させる。アイデアスケッチ やコンセプトシートの作成も行い一連の作品とする。							
成績評価の方法							
1. 授業への参加；遅刻・欠席数 2. 取り組み姿勢 3. 課題の評価；どこまで深めたか・完成度・提出期限 ※ 未提出課題がある場合は成績評価を行わない					課 題	70%	
					学習意欲	20%	
					平常点	10%	
使用テキスト・ 教材							
○ クロッキー帳・ケントブロック・定規・加工用具 ○ 各自が使用する素材							
授業内容・ 授業計画							
			時間数				時間数
1. 雑貨に関わる仕事について			2				
2. 雑貨リサーチ			2				
3. ケント紙ワークショップ①			4				
4. ケント紙作品に花を合わせてみる			2				
5. 作品撮影			2				
6. ケント紙ワークショップ②			2				
7. 雑貨への展開・試作			14				
8. コンセプトシート作成			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	2025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	通年	必修	60	2	安富 万里子 本野 智美
授業の目的・目標					
A：イベントでの商品販売を想定した実習を行う。イベントのテーマやコンセプトを捉え、ユーザの手元に届くまでのアプローチを考えながら作品制作行う。それにより今後デザイン・展示をする際に、ターゲットや場を意識することができるようになる。 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する。さらにプロダクトにおけるパッケージデザインの発想法を学び、パッケージへの造詣を深める。					
授業の概要					
A：イベントでの販売を想定した商品企画・制作・商品ディスプレイを行う。 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、デザインアイディアの導き方と必要性、重要性、さらに企画力をデザインで表現する。					
成績評価の方法					
1. 授業への参加；遅刻・欠席の回数 2. 取り組み姿勢 3. 企画書					理解度 30% 課題提出 70%
使用テキスト・教材					
制作に必要な材料を随時準備 オリジナル資料・その他必要に応じてプリント配布					
授業内容・授業計画					
	時間数		時間数		時間数
1. テーマ・コンセプト設定	2	16	作品制作～随時チェック		1
2. リサーチ	2	17	試作チェック～立体物としての形の追求		4
3. 商品企画・プレゼン	6	18	及びデザインの方角性の確認		
4. 商品制作	12	19	最終チェック～完成へ向けて修正～提出		2
5. パッケージ制作	4	20			
6. ディスプレイ計画	4	21			
7. 課題オリエンテーション	2	22			
8. 講義:パッケージの歴史と機能	2	23			
9. アイディア出し～ラフスケッチ	4	24			
10.		25			
11. アイディアブラッシュアップ	4	26			
12.		27			
13.		28			
14. 作品制作～随時チェック	3	29			
15.		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	2025年度
				科目コード	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
照明デザイン			(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	2	ふじた ともこ 小泉 秀一郎
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。 環境と調和する照明のあり方について、演習を通じて学ぶ。					
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。 ヒューマンスケールのモノづくりを実践する。 リサーチワークから始まり、模型検討の後、原寸サイズでのモックアップを製作する					
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。 学習意欲、課題完成度				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		時間数
1. 概要説明、照明器具、ランプの紹介	2	15	自己紹介、課題説明		1
2. 素材の特性や現行製品	2	16	リサーチ		2
3. 照明器具レポート	2	17	リサーチまとめ＋発表		2
4. 照明器具レポート	2	18	デザインスタディ、模型検討		2
5. マークスケッチ	2	19	模型検討		2
6. 図面作成	2	20	模型検討		2
7. 図面作成	2	21	模型検討		2
8. モデリング製作	2	22	模型検討		1
9. モデリング製作	2	23	模型検討		1
10. モデリング製作	2	24			
11. モデリング製作	2	25			
12. モデリング製作	2	26			
13. モデリング製作	2	27			
14. モデリング製作	2	28			
15. 講評	2	29			
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	2025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	吉 川 秀 男
授業の目的・目標					
デザイナーにとって最も大切なスケッチを学ぶ。デザイナー自らの発想を最初に書き留め、やがてアイディアスケッチとして展開、完成予想レンダリングに至るのがデザインワークであるが、そのスタート時にデザイナーが描き起こす <u>一番大切なメモのようなスケッチをデザインスケッチと呼ぶ</u> 。それは自分の為はもちろんだが、デザイン完成までの過程において、関係者（クライアント・他のデザイナー・生産関係者・えいぎょう担当等）との企画会議等でそのスケッチを元に会議する事も多い。その際、ラフなデザインスケッチと言えども、 <u>第三者がそれを見て理解できるだけの画力が要求される</u> 。また自分自身が自らのアイディアスケッチにヒントを得、 <u>新しいカタチをイメージ出来るだけの質の高いスケッチ力を身に付ける</u> ためのトレーニングとする。					
授業の概要					
■フリーハンドによる線の描き方演習 ■美しい線による、具体的なモノのフリーハンドスケッチ/同一のものを様々な角度から立体的にスケッチする。■ラフスケッチしたモノにコピックマーカによる着彩トレーニング/平面・平面グラデーション表現■凹凸面への着彩■コーナーエッジの着彩・ハイライト表現（溝引き）によるエッジアールの表現■ラフスケッチのコピックマーカによる背景処理					
成績評価の方法					
				出席	10%
				授業態度	30%
				課題成果	60%
使用テキスト・教材					
担当講師が準備					
授業内容・授業計画					
1.	シラバス説明	時間数	1		時間数
2.	フリーハンドによる美しい線のトレーニング		1		
3.	フリーハンドによる美しい線のトレーニング		1		
4.	幾何形体描写トレーニング		1		
5.	幾何形体描写トレーニング/グラデーション		1		
6.	モノスケッチ/フリーハンド		5		
7.	モノスケッチ/コピックマーカ		5		
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
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	2025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	60	2	大村 富彦
授業の目的・目標					
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					
金属という言葉の中に、金、銀、銅、鉄といったいろいろな性質の異なった材料が含まれるのは知られているが、プラスチックにもポリエチレンやアクリル樹脂、塩化ビニル樹脂などがあり広範囲に渡って使用されている材料であることはあまり知られていない。それらの樹脂の成形方法を学び、この材料がこの先、どのよう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					
提出作品により評価				課 題	80%
				平 常 点	10%
				学習意欲	10%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	樹脂の種類を知る	2	16.	石膏成型(粘土を石膏にする)	2
2.	スケッチ ボトルデザイン	2	17.	積層成型法(ポリエステル樹脂+ガラス繊維)	2
3.	スケッチ ボトルデザイン	2	18.	石膏原型を使ってシリコン型を作る	2
4.	図面作成	2	19.	石膏原型を使ってシリコン型を作る	2
5.	マスター製作	2	20.	石膏原型を使ってシリコン型を作る	2
6.	マスター製作	2	21.	研磨(耐水ペーパー、150～1000番)	2
7.	原型を使ってシリコン型を作る	2	22.	研磨(耐水ペーパー、150～1001番)	2
8.	原型を使ってシリコン型を作る	2	23.	研磨(耐水ペーパー、150～1002番)	2
9.	注型法(不飽和ポリエステル樹脂)	2	24.	研磨(耐水ペーパー、150～1003番)	2
10.	注型法(不飽和ポリエステル樹脂)	2	25.	研磨(耐水ペーパー、150～1004番)	2
11.	研磨(耐水ペーパー、150～1000番)	2	26.	研磨(耐水ペーパー、150～1005番)	2
12.	研磨(耐水ペーパー、150～1001番)	2	27.	研磨(耐水ペーパー、150～1006番)	2
13.	実習で使う形を粘土で製作	2	28.	研磨(耐水ペーパー、150～1007番)	2
14.	(ハンドスクラブチャー)	2	29.	プレゼンテーション／講評会	2
15.	石膏成型(粘土を石膏にする)	2	30.	プレゼンテーション／講評会	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		2025年度	
				科目コード			
授 業 科 目 名			授業形態		学科・ コース		
ユニバーサルデザイン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	前期	必修	30	1	谷川 憲司		
授業の目的・ 目標							
・ 障害を持ったユーザーと直接的なコミュニケーションを行うことにより、既成概念にとらわれないで、人に寄り添った解決策を考え、実際のデザイン思考を体得する。 ・ ユーザーの観察とユーザーとの対話を行うことによって課題を発見する力を身につける。							
授業の概要							
・ 障がい（四肢麻痺、車イス）を持ったユーザーとのコラボレーションによって進める ・ ユーザーの気持ち・個性を理解し、解決策を考える ・ 自助具をデザイン・製作し、ユーザーによる評価を行う ・ ユニバーサルデザインのベースとなる、多様性の理解と配慮の実際を学ぶ							
成績評価の方法							
提出物 ・ 観察ヒヤリング／アイデアシート ・ デザイン制作物 ・ プレゼンシート					課 題	50%	
					平 常 点	30%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・ 教材							
教材は適宜配布する							
授業内容・ 授業計画							
(☆は望月さん参加)			時間数				時間数
1.	★	4/17 望月氏講義「 」	2				
2.	☆	理解・観察（お茶お菓子）	4				
3.		ブレスト、共感、仮説構築					
4.		発想、アイデアスケッチ	2				
5.		発想、アイデアスケッチ	2				
6.	☆	仮説評価・改善	2				
7.		デザイン・データ作成	2				
8.		デザイン・データ作成	2				
9.		制作	2				
10.		制作	2				
11.	☆	使用実験、評価	2				
12.		ブラッシュアップ	2				
13.		制作	2				
14.		まとめ	2				
15.	☆	発表	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		2025年度	
				科目コード			
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
伝統技法 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	鷲巢 恭一郎		
授業の目的・目標							
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。							
授業の概要							
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。							
成績評価の方法							
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%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数			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				
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	2025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Ⅱ 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
2	前期	必修	30	1	飯塚 智
授業の目的・目標					
銀地金を加工し指輪を製作する。身につける金属製品を作ることにより、実践的な造形力を身につける。素材としての金属をより理解し、技術面でのスキルアップを目指す。ワックスによる銀製品も製作し、鋳造工程をより理解し実践する。					
授業の概要					
プロダクトデザインでの基礎的な造形力と、それに基づいた実践力の両方を身につける。より深く素材としての金属を知り、どうデザインに反映していくかを実践していく。					
成績評価の方法					
提出作品、出席状況、授業態度など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					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 金属（銀）の特性や加工技術の説明					2
2. デザインコンセプトを考え、指輪のデザインをしていく					2
3. 指輪のデザインの決定					2
4. ワックスの加工方法の説明					2
5. ワックスによる銀製品の原型製作（完成までは宿題）					2
6. 銀板の加工（主に切る作業）					2
7. 銀板の加工（主に切る作業）					2
8. 銀板の加工（主に削る作業）					2
9. 銀板の加工（主に削る作業）					2
10. 銀板の加工（主にろう付け作業）					2
11. 銀板の加工（主にろう付け作業）					2
12. 銀板の加工（主に研磨作業）					2
13. 銀板の加工（主に研磨作業）					2
14. 鋳造による銀製品の完成					2
15. 銀の指輪の完成					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		2025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ⅡA			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	松尾 憲宏		
授業の目的・ 目標							
デザイン思考を元に、具体的な企業の課題解決を図る。 企業の課題をヒアリングし本質的な課題の発見と、それに対する解決方法の提案、プロトタイプ的设计と製作を行い、企業へのプレゼンテーションを行う。今回は個々の設計能力を伸ばすために個人制作とし、一人一人が企業と責任感を持って対峙することを目指す。							
授業の概要							
前半となる本授業では、ヒアリング～課題の発見、コンセプトやペルソナの設定など、1年次に習得したデザイン思考を実践的に使いながら、アイデアスケッチの段階までを行う。 最終プレゼンでは、自分の考えや製品に込めた想いを企業にプレゼンテーションします。							
成績評価の方法							
まずしなくてはいけないのは、企業と真摯に向き合うことです。クライアントという相手のためにどれだけ向き合えたかを評価します。自分なりに見つけた課題や解決方法をどのようにアイデアに反映させられるか、また最終プレゼンでそれをきちんと伝えられたかを評価します。					責任感・ 自主性	50%	
					発想	30%	
					プレゼン	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、デザイン思考復習			2				
2. 企業ヒアリング・ディスカッション			2				
3. 企業ヒアリング・ディスカッション			2				
4. 課題の発見			2				
5. 課題の発見			2				
6. 課題の発見			2				
7. 課題の発見			2				
8. コンセプト作成			2				
9. コンセプト作成			2				
10. ペルソナ設定			2				
11. ペルソナ設定			2				
12. アイデアスケッチ			2				
13. アイデアスケッチ			2				
14. プレゼンテーション			2				
15. 企業とのディスカッション			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		2025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ⅡB			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	保科 康浩		
授業の目的・ 目標							
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。							
授業の概要							
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。							
成績評価の方法							
提出された成果物と授業への取り組み、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							
必要に応じて適宜資料を配布する。							
授業内容・ 授業計画							
			時間数				時間数
1. 工場視察振り返り			2				
2. 企画内容・アイデアチェック			2				
3. アイデアスケッチ&検証			2				
4. アイデアスケッチ&検証			2				
5. モックアップ用データ製作			2				
6. モックアップ用データ製作			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. モックアップ機能検証&修正内容検討			2				
12. モックアップ製作			2				
13. モックアップ製作			2				
14. モックアップ製作			2				
15. プレゼンテーション			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		2025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	2	本野 智美		
授業の目的・ 目標							
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ようになる。							
授業の概要							
ポスターやパンフレットなど、キービジュアルを作り込む作品の制作。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と、与えられた課題ルールの中で、いかに美しいレイアウトを実現できるかを学ぶ。							
成績評価の方法							
授業への理解度と最終提出物での評価					理解度	30%	
					課題提出	70%	
使用テキスト・ 教材							
オリジナル資料・その他必要に応じてプリント配布							
授業内容・ 授業計画							
			時間数			時間数	
1.	課題オリエンテーション		2				
2.	テーマ研究～ビジュアル研究		2				
3.	ターゲット設定～アイデア出し		4				
4.							
5.	アイデアブラッシュアップ		4				
6.							
7.	デザイン計画～ラフスケッチ		4				
8.							
9.							
10.	作品制作～随時チェック		8				
11.							
12.							
13.	最終チェック～完成へ向けて修正		4				
14.							
15.	クラス内講評会～提出		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		2025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	60	2	保科 康浩		
授業の目的・ 目標							
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。制作した3Dデータを3Dプリンターで出力して3Dプリンターの特徴を学び、基本的な扱い方を習得する。							
授業の概要							
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。							
成績評価の方法							
提出された成果物と授業への取り組み、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. 3DCADの概念、機能とモデリング			4				
2. CADデータ管理と活用方法			4				
3. ソリッドモデルの生成と編集			4				
4. 曲面モデルの生成と編集			4				
5. アセンブリの作成と編集			4				
6. iPadによるデザインスケッチ			4				
7. 樹脂成形モデルのモデリング			4				
8. 樹脂成形モデルのモデリング			4				
9. 3Dプリントの実践			4				
10. iPadによるデザインスケッチ			4				
11. スツールのモデリング			4				
12. スツールのモデリング			4				
13. スツールのモデリング			4				
14. スツール三面図の制作			4				
15. スツール三面図の修正と出力			4				
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	2025年度
				科目コード	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
マーケティング 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	前期	必修	30	2	川松 夕見子
授業の目的・目標					
・ビジネスの基礎となるマーケティング知識を習得し、社会動向や消費者ニーズに対する感度を磨く。 ・ビジネスに不可欠な要素を理解し、それをベースとした発想力、構成力、表現力を身に付ける。					
授業の概要					
・商品開発の裏付けとなるマーケティングの基本概念と、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。 ・明確なターゲット設定に基づいた新商品企画を考え、企画書にまとめてプレゼンする。					
成績評価の方法					
・授業時のワーク取組とワークシート提出 ・課題提出（ポジショニングマップ、企画書） ・プレゼンテーション（企画発表の内容と表現）				課 題	40%
				平 常 点	30%
				学習意欲	30%
使用テキスト・教材					
・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. 講座概要、ウォーミングアップワーク					2
2. アイディア出し(ブレーンストーミング、KJ法)					2
3. 現状分析に必要な情報					2
4. SWOT分析と仮説づくり					2
5. マーケティングリサーチ(目的と手法)					2
6. ターゲット設定とプロファイリング					2
7. ニーズの深掘り(ニーズの三段構造)					2
8. ポジショニング					2
9. コンセプト作り					2
10. マーケティングミックスとRe-TARGET商品企画					2
11. 企画書課題のテーマ設定とリサーチ					2
12. 企画書の構成と表現手法					2
13. 企画書作成(コンセプトワーク)					2
14. 企画書作成(具体案の提示)					2
15. 企画書プレゼンと総括					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		2025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	2	本野 智美		
授業の目的・目標							
自分を伝える手段として就職活動の際に実践的に活用できるポートフォリオを制作し、希望職種への就職を目指す。							
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							
授業への理解度と最終提出物での評価					理解度	30%	
					課題提出	70%	
使用テキスト・教材							
オリジナル資料・その他必要に応じてプリント配布							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	オリエンテーション～ポートフォリオとは		2				
2.	作品の情報収集～希望職種との整合性		2				
3.	ページ立て考察		4				
4.							
5.	作品をスキャン、撮影などデータ化		4				
6.							
7.	制作～随時チェック		24				
8.							
9.							
10.							
11.	最終チェック～ブラッシュアップ		4				
12.							
13.	クラス内講評会～第一次提出		4				
14.							
15.			4				
その他			関連科目				
※单元ごと演習課題を実施する。			デザインアプリケーションⅠⅡ				
※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	2025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	
プロダクトデザイン総合演習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	通年	必修	120	4	吉川 秀男 三井 栄司
授業の目的・目標					
オリジナルなス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。実物スツールを製作する。その完成に至るデザイン工程で過去のスツール・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”スツールの造形を見つける。「家具デザイン」でデザインしたス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。					
授業の概要					
■コンセプト立案：過去スツールの在り方、素材機能、使用方法を研究し、スケッチ展開し製作テーマを考える。■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。					
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） ②平常点（主体的な授業参加度） ③学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） 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。				課 題	50%
				平常点	25%
				学習意欲	25%
使用テキスト・教材					
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					
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.	1～2点のラフスケッチ・1/5三面図1点製作	4	
2. 過去スツール例を用いた講座	2	17.	1/5スタイロモデル作成	4	
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	10	
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.	工程の説明	2	
6. ネット検索・書籍等による過去製品調査	2	21.	設計図の作成、修正	10	
7. アイデアスケッチ	2	22.	機械、工具の使用方法	4	
8. ※(A-4/1枚/サムネイル20×5枚)	2	23.	加工～組み立て～塗装	52	
9. アイデアスケッチ	2	24.	講評	2	
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.			
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	2025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		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	太田 稔子
授業の目的・目標					
①ビジネスマナー検定対策 ②社会人意識向上 ③就職に必要な書類作成作成のノウハウ					
授業の概要					
授業内だけでのビジネスマナー検定取得を目指し、効率の良い学習方法を取得する。 単なる検定対策ではなく、授業を通してビジネスマナーの基本及び社会人意識を身につける。 今後の就職活動の基本となる、面接対策の基本を学ぶ、					
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資料					
授業内容・授業計画					
					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.	面接対応基本	面接ロープレ			2
15.	プレゼンテーション（自己PR）				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。					