

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	
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
3	通年	必修	60	2	岩崎 京子
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		
1.	始業式		2	16.	学科活動
2.	終業式		2	17.	学科活動
3.	球技大会		2	18.	卒業制作展視察
4.	他、学校行事		2	19.	卒業制作展視察
5.	東京研修		2	20.	卒業制作展視察
6.	東京研修		2	21.	卒業制作展視察
7.	東京研修		2	22.	卒業制作展視察
8.	東京研修		2	23.	卒業制作展視察
9.	東京研修		2	24.	卒業制作展視察
10.	東京研修		2	25.	卒業制作展視察
11.	東京研修		2	26.	
12.	東京研修		2	27.	
13.	学科活動		2	28.	
14.	学科活動		2	29.	
15.	学科活動		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
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	後期	必修	90	3	猿川 雄一 吉川 秀男 安富 万里子
授業の目的・目標					
SDGsをテーマとしたプロダクトデザイン開発。SDGsというテーマで社会にある困りごとを探し、ユーザー側の視点に立った発想で解決すべき課題の設定、解決するためのプロダクトデザインを行う。社会の問題に対してデザインがどう関わることが出来るのか、自分なりの視点を持つことを目指す。					
授業の概要					
SDGsとデザインの結びついた事例などを学んだ上で、今ある社会の困りごとを探し、解決すべき課題を設定する。グループワークにより、それらを解決するアイデアを練りスケッチなどの表現でプレゼンテーションする。中間講評することで更に深く掘り下げ、アイデアをブラッシュアップさせる。					
成績評価の方法					
大切なのは、デザインを考える上で自分なりの視点や思考を持つことと、グループワークでアイデアを豊かに発展させることなので、普段の授業における積極性や発表までの過程を中心に評価する。				レポートなど	40%
				学習意欲	40%
				課題	20%
使用テキスト・教材					
任意					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	オリエン、事例紹介	2	16.	アイデアスケッチ展開	2
2.	SDGsとデザインの事例を学ぶ1	4	17.	※(サムネイル20個/A-4/1枚×5枚)	2
3.	開発するテーマの設定1	4	18.	2作選定シラフスケッチ(寸法・構造・仕上)	4
4.	アイデア・スケッチ	14	19.	最終案1点を決定、CGレンダリング	6
5.	中間プレゼンテーション・講評	2	20.	作品プレゼン	2
6.	ブラッシュアップ1	2	21.	プロダクトデザインの背景・歴史	4
7.	プレゼンテーション・講評	1	22.	社会とプロダクトデザイン・ビジネス	4
8.	振り返り・レポート	1	23.	デザインプロセス	2
9.	授業内容・求める課題の質等の説明	2	24.	ユーザ調査のための手法	4
10.	「間仕切りとは・・・」資料用いて説明	2	25.	コンセプト作成のための手法	2
11.	間仕切り・パーティション他の既製品調査	2	26.	視覚化のための手法	2
12.	アイデアスケッチ展開	2	27.	デザイン評価と科学的研究	2
13.	※(サムネイル20個/A-4/1枚×5枚)	2	28.	マーケティングとデザイン	2
14.	アイデアスケッチ展開	2	29.	技術とデザイン	4
15.	※(サムネイル20個/A-4/1枚×5枚)	2	30.	模擬テスト	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	
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態		学科・コース
シューズデザイン			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	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。 製品企画書の質の向上を目指しシューズデザインコンテストに応募する。					
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		
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		
				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			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	
3	通年	必修	30	1	鷲巢 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			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			
※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	
3	通年	必修	60	2	千葉 法正	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>						
授業の概要						
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						
成績評価の方法						
<b>【課題】</b> 表示時の完成度(15%) コードの正確性(15%) <b>【提出】</b> 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか <b>【平常点】</b> 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					課 題 30% 提 出 20% 平 常 点 50%	
使用テキスト・教材						
<b>【使用ソフト】</b> VisualStudioCode / Photoshop など <b>【使用サービス】</b> Figma / Wix / BASE						
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.	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			
※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	90	3	保科 康浩 岩崎 京子	
授業の目的・目標						
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つけることを目標とする。また、Illustratorとの連動性を学び臨機応変に図面に対応できる能力を向上させる。						
授業の概要						
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アプリケーション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。						
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						
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CADⅢ 課題 1		2	16.	インテリア計画の基本	16
2.	デザインCADⅢ 課題 2		2	17.	インテリア製図の描き方	10
3.	デザインCADⅢ 課題 3		2	18.	インテリア製図演習	12
4.	デザインCADⅢ 課題 4		2	19.	インテリアパースの描き方	12
5.	デザインCADⅢ 課題 5		2	20.	建材ショールームの見学	8
6.	デザインCADⅢ 課題 6		2	21.	まとめ	2
7.	デザインCADⅢ 課題 7		2			
8.	デザインCADⅢ 課題 8		2			
9.	デザインCADⅢ 課題 9		2			
10.	デザインCADⅢ 課題 10		2			
11.	卒制作品のデータ制作		2			
12.	卒制作品のデータ制作		2			
13.	卒制作品のデータ制作		2			
14.	卒制作品のデータ制作		2			
15.	卒制作品のデータ制作		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	
				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	岩崎 京子
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				学習意欲	50%
				課題	50%
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					時間数
2.					4
3.					
4.					
5. 各自必要とするポイントを修正していく					
6.					
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					24
10. ・図面の精度向上					
11. ・ラフスケッチなどの追加					
12. →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					
13. ・最終チェック					
14.					
15. 講評会					2
その他				関連科目	
※单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	
				2025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・ <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
3	後期	必修	30	1	川松 夕見子
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>					
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実践しながら学ぶ。</p> <p>また、卒業制作の集大成をファイルとしてまとめる。</p>					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題提出（ワークシート、卒業制作ファイル）</li> <li>・卒業制作プレゼンテーション</li> </ul>				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"> <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. 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。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			マーケティング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											
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	後期	必修	30	1	青木 秀知 保科 康浩										
授業の目的・目標															
<p>社会人になるための心構えとスキルを養う。①組織の中で効率よく働くためのノウハウを訓練する②社会人一年生が直面する不安の解消③営業スキルの基礎を学び体験する</p> <p>様々な職種においてパソコン(PC)は日常業務に使われており、文書・表などの資料作成からプレゼンテーションに至るまで基本的な操作スキルを持っている必要がある。本授業ではキャリアを積む上で必須のoffice系アプリケーションの基本的な使い方のおさらい、PCとスマートフォンとの連携、PCのメンテナンス方法の知識などを身に付け日常業務の対応力を高める。</p>															
授業の概要															
<p>ロープレや演習(ゲーム)を通して、会社(チーム)で働くイメージを体感します。</p> <p>その際に必要なノウハウ、スキルを修得。</p> <p>「人が何を考えているのか？」傾聴し、共感し、それでいて目的に向かって成果を残す、社会に出るまでの不安解消の為の授業。</p> <p>各アプリケーションについての講義を行い、実際にWord、Excel、PowerPointを使い仮想業務を課題として取り組む。また、基本操作の他、便利な使い方やスマートフォンとの連携方法、PCのメンテナンス方法などの基礎知識を身に付ける。</p>															
成績評価の方法															
<p>授業に没入する積極性</p> <table border="1"> <tr> <td>①授業態度 出席</td> <td rowspan="3">②課</td> <td>平常点</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>②題(ロープレ等)に取り組んだ数 = 「私、やります！」の数</td> <td>積極性</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>③自分の事として気づいた数 = 「なるほど！」の数</td> <td>納得度</td> <td>30%</td> </tr> </table> <p>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。</p>						①授業態度 出席	②課	平常点	40%	②題(ロープレ等)に取り組んだ数 = 「私、やります！」の数	積極性	30%	③自分の事として気づいた数 = 「なるほど！」の数	納得度	30%
①授業態度 出席	②課	平常点	40%												
②題(ロープレ等)に取り組んだ数 = 「私、やります！」の数		積極性	30%												
③自分の事として気づいた数 = 「なるほど！」の数		納得度	30%												
使用テキスト・教材															
<p>独自に制作したワークシート</p> <p>チームで実践するゲームやロープレ演習</p>															
授業内容・授業計画															
<ol style="list-style-type: none"> <li>チームで働く時に何が必要か。</li> <li>●話し方、敬語のセオリー</li> <li>エピソードヒアリング(人の話を聴く)</li> <li>●電話の受け方、伝わり易い話し方。</li> <li>共感のスキル と 話し方の極意</li> <li>●時間を守る、納期を守る。</li> <li>プレゼンテーション(ベネフィットを語る)</li> <li>●仕事の受け方、守破離で成長</li> <li>場づくり(商談の冒頭5分の大切さ)</li> <li>●タスクの進め方、成功は細部に宿る</li> <li>社会人に必要なPCスキルについて</li> <li>レーザー加工用Illustratorデータの作成</li> <li>レーザー加工の実際</li> <li>3Dプリント用SketchUpデータの作成</li> <li>3Dプリンターの実際</li> </ol>					時間数										
					3										
					1										
					3										
					1										
					3										
					1										
					3										
					1										
					3										
					1										
					2										
					2										
					2										
					2										
					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	
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					
<p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>①「VMD」の考え方に基づき、展示会のブースデザイン、ディスプレイの立案、制作、設営ができる。</p> <p>②社会人基礎力「チームで働く力」を養う。</p>					
授業の概要					
<p>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。展示会に参加し、ブースのデザインコンセプトに基づいた、空間の活かし方や人が見やすい展示を意識した制作・設営を行う。</p>					
成績評価の方法					
<p>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。</p>				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
<p>・資料等配布・課題材料（ハレパネ・虫ピン）</p>					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 売場の基礎知識			2		
2. 陳列技術・演出技術の基礎			2		
3. 店舗の見方、リサーチ方法			2		
4. 展示会のVMD			2		
5. 計画①ブレスト、リサーチ			2		
6. 計画②図面作成			2		
7. 模型製作			2		
8. プレゼンテーション・プラン決定			2		
9. レイアウト案に基づいた役割分担			2		
10. 図面制作、材料決定・手配(1)			2		
11. 図面制作、材料決定・手配(2)			2		
12. グラフィック制作 他(1)			2		
13. グラフィック制作 他(2)			2		
14. 設営(1)			2		
15. 設営(2)			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	
				2025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		講義・演習・ <b>実習</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
3	通年	必修	330	10	谷川 憲司・安富万里子 保科康浩・本野智美・萩原一浩
<b>授業の目的・目標</b>					
<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>					
<b>授業の概要</b>					
<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>					
<b>成績評価の方法</b>					
*テーマの設定 (コンセプトの内容) *制作のプロセスへの関わり方 *完成作品 *授業態度				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
必要資料を随時配布 各自必要とする用具や材料					
<b>授業内容・授業計画</b>					
					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
<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	
				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	
マーケティングⅡ		講義・演習・ <b>実習</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
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの基本概念に基づいて、卒業制作のリサーチと裏付け情報の収集を行う。</li> <li>・卒業制作企画について、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。</li> </ul>					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシート提出</li> <li>・卒業制作中間プレゼンテーション</li> </ul>				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"> <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. 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	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
展示計画		講義・演習・ <b>実習</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
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		
※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		
産学連携プロジェクトIV		講義・演習・(実習)		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。						