

《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						
			第1学年	第2学年	第3学年				
学 科		プロダクトデザイン科	第1学年	第2学年	第3学年				
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	デザイン	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 数					32	32	32		
年 間 履 修 時 間 数		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		2026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	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			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		2026年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
グローバルデザイン			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	
1	前期	必修	30	1	松尾 憲宏	
授業の目的・目標						
デザインはユーザーや社会の課題解決をするが、その解決にはデザイナー個人の視点や価値観、感性が大きく影響する。個人の想いが社会を動かす事例などを学びながら、発想のスタートとしての個人と、ゴールとしての社会課題解決を行き来する考え方を身につける。						
授業の概要						
前半では自分と向き合って深掘りをするワーク。後半では社会とデザインのつながりを調査研究し、自分が社会に対してできることは何なのかを考える						
成績評価の方法						
この授業は、卒業制作、産学連携という3年次の大きな課題の準備運動とも言える位置付けになるため、よく考え、調査をすること。それらをレポートとしてまとめつつ、デザイナーとしてビジュアル化して表現もすること					レポートなど	40%
					学習意欲	40%
					プレゼン	20%
使用テキスト・教材						
スケッチブック、PC						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1.	オリエンテーション・好きのパワー		1	16.		
2.	自分の深掘り・マインドマップ		1	17.		
3.	自分の深掘り・マインドマップ		1	18.		
4.	自分の深掘り・不便の深掘り		1	19.		
5.	自分の深掘り・不便の深掘り		1	20.		
6.	自分と社会の接点を探るワーク		1	21.		
7.	自分と社会の接点を探るワーク		1	22.		
8.	事例調査と研究		1	23.		
9.	事例調査と研究		1	24.		
10.	アイデア出し・レポート作成		1	25.		
11.	アイデア出し・レポート作成		1	26.		
12.	アイデア出し・レポート作成		1	27.		
13.	アイデア出し・レポート作成		1	28.		
14.	プレゼン・ディスカッション		1	29.		
15.	プレゼン・ディスカッション		1	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	2026年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
インテリア概論		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
3	通年	必修	30	1	宮沢 千夏子
授業の目的・目標					
インテリアの専門技術を深めることを目的とするのではなく、プロダクトデザイン専攻の学生が、空間の基本的な考え方を理解し、図面やパースを「読める」「最低限表現できる」ようになる。また、自身のプロダクトを空間と結びつけて説明できる力を身につけることを目指す。					
授業の概要					
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(図面・パース他)を学び、家具・照明・生活用品などのプロダクトを単体としてだけでなく、空間の中で、誰に、どのように使われるのかを含めて提案する。					
成績評価の方法					
1, 課題(提出された課題の完成度): インテリア製図課題、インテリアパース課題の提出				課題	50%
2, 学習意欲(授業の理解度、学習意欲の有無、個人の取組む姿勢)				学習意欲	30%
3, 平常点(主体的な授業参加度)				平常点	20%
使用テキスト・教材					
適宜プリント配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. プロダクトとインテリアの関係/授業ガイダンス					2
2. 人体寸法・行為と空間					2
3. インテリアを構成する要素(床・壁・天井・光・素材)					2
4. インテリア図面の種類と読み方					2
5. 平面図の基礎と家具配置					2
6. 平面図から空間を読み取る					2
7. 立面図による高さ・関係性の理解					2
8. 一点透視パースの基礎					2
9. 空間とプロダクトを伝えるパース表現					2
10. 空間コンセプト設計(最終課題)					2
11. 空間コンセプト設計(最終課題)					2
12. 制作・個別指導					2
13. 制作・個別指導					2
14. 制作・個別指導					2
15. 最終プレゼン・講評					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	
				2026年度	
				科目コード	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コ ー ス
VMD			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	宮沢 千夏子
授業の目的・目標					
<p>自ら制作したスツールを、VMDの考え方をもとに企業・一般来場者向け展示会で発表することを目的とした実践型授業。</p> <p>単に「作品を作って並べる」のではなく、誰に向けて(ターゲット)、どのような価値をどのような視覚表現と体験で伝えるかを設計し、展示空間そのものをコミュニケーション媒体として構築する力を養う。</p>					
授業の概要					
<p>自ら制作したスツールを、VMDの考え方をもとに6月に開催するFASS(静岡の家具と木工技術の展示会)で企業・一般来場者向け展示会で発表する実践型授業。VMDの考え方を伝え、展示計画に落とし込み、実際の展示ブースをデザイン・制作・会場アテンドを行う。</p>					
成績評価の方法					
<p>1, 課題(提出された課題の完成度・実現性)</p> <p>2, 学習意欲(授業の理解度、学習意欲の有無、個人の取組む姿勢)</p> <p>3, 平常点(主体的な授業参加度)</p>				課 題	50%
				学習意欲	30%
				平常点	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. オリエンテーション・VMD概論					2
2. VMD基礎①					2
3. VMD基礎②					2
4. 事例・リサーチ					2
5. レイアウト図面制作					2
6. 模型制作・サイン計画					2
7. 模型製作・サイン計画					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)・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	2026年度	
				科目コード		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
家具デザイン			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	60	2	吉川 秀男	
授業の目的・目標						
これまで学んできたことの集大成であり、作品は学外コンペに応募する事で、外部の人や企業からの評価を受ける場でもある。また、卒業制作直前のプロダクト・デザイン課題であり卒制に向かう姿勢を整え、作る最終チャンスとして捉えて欲しい。						
授業の概要						
2年間に履修した様々なデザイン学習体験を元に、現実社会を見渡し「こんなあったらいいね!」「こんな暮らしどうかな?」という新しいニーズを見つけ、アイデアを展開、現実に製作可能なモノにまでデザイン提案をする。完成作品は学外コンペ[Youth Portofolio 2026]に応募し評価を得る。						
成績評価の方法						
*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%
使用テキスト・教材						
必要資料を随時配布 各自必要とする用具や材料						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 課題発表・学外コンペ応募にあたっての心構え						1
2~5 テーマ決定・研究内容の模索 デザイン作業のスタート						3
6~13 アイディアスケッチ						8
14~17 作図						5
18 中間発表						1
19~23 モデル制作						6
26~29 コンペ応募用プレゼンボード制作						5
30 最終プレゼンテーション						1
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		2026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	
伝統技法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	通年	必修	30	1	鷲巣 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		
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		
※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	
				2026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	
デジタルアプリケーション		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	60	2	千葉 法正
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 					
授業の概要					
1) Figmaの概要と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					
【課題】 表示時の完成度(15%) コードの正確性(15%)				課 題	30%
【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				提 出	20%
【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				平 常 点	50%
使用テキスト・教材					
【使用ソフト】 VisualStudioCode / Photoshop など 【使用サービス】 Figma / Wix / BASE					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	概要説明	2	16.	サイトの確認と修正・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.	Figmaによるデザインの基礎	2	18.	ポートフォリオ用素材集め・加工	2
4.	オートレイアウト	2	19.	制作実習1	2
5.	HTML/CSSによるサイト制作	2	20.	制作実習2	2
6.	HTMLの基本概念	2	21.	制作実習3	2
7.	HTMLの基本タグと構造	2	22.	制作実習4	2
8.	CSSの概要説明	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の書式	2	26.	制作実習2	2
12.	CSSの基本的なプロパティ	2	27.	制作実習3	2
13.	CSSのリセット	2	28.	gifアニメーション制作実習	2
14.	クラスとID	2	29.	SEOの必要性和ネット広告の仕組み	2
15.	ボックスモデル	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		2026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		
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
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付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成方法並びにレンダリング方法について学習する。 3Dプリンター出力・レーザー加工するための応用方法についても学習する。					
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、課題は印刷物・PDFデータで配布する。					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	デザインCADIII 課題 1		2		
2.	デザインCADIII 課題 2		2		
3.	デザインCADIII 課題 3		2		
4.	デザインCADIII 課題 4		2		
5.	デザインCADIII 課題 5		2		
6.	デザインCADIII 課題 6		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		
※单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	2026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	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"> ・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。 ・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。 						
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. 卒業制作テーマの整理						4
3. 情報収集とマーケティングリサーチ計画						4
4. マーケティングリサーチ実施						4
5. 裏づけ材料まとめとコンセプトワーク						4
6. コンセプト検証と具体案の方向性確認						4
7. 卒業制作中間プレゼンのシナリオ構成						4
8. 卒業制作中間プレゼンのスライド作成とブラッシュアップ						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	2026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 2. 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 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					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	2026年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
プロダクト総合演習Ⅱ (ユニバーサルデザイン)			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	本野 智美	
授業の目的・目標						
ユニバーサルという視点で世の中を見ることで、誰が何を必要としているのかを考える。また、これからの社会にはどんなデザインや仕組み、概念が必要であるのか、それを実現させるにはどうしたら良いのかを研究するプロセスを学ぶ。						
授業の概要						
1)SDGsとは～SDGsグループワーク～発表 2)ユニバーサルデザインとは～多様性グループワーク～発表 3)ユニバーサルデザイン具体例～疑似体験グループワーク～発表 4)デザインの視点 5)レポート課題～提出						
成績評価の方法						
1. 学習意欲／取り組みの姿勢と真剣度 2. グループワーク／目的に向けた研究力、実行力 3. レポート提出／提出期限の厳守と観察力、洞察力を評価対象とする					学習意欲	20%
					グループワーク	20%
					レポート提出	60%
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. 講義：SDGsとは			4			
2. →SDGsグループワーク～発表						
3. 講義：ユニバーサルデザインとは			6			
4. ”						
5. ”						
6. →多様性グループワーク～発表			2			
7. 講義：ユニバーサルデザイン具体例			4			
8. ”						
9. →疑似体験グループワーク			6			
10. ”						
11. ”						
12. →疑似体験グループワーク～発表			2			
13. 講義：デザインの視点			4			
14. ”						
15. 課題：レポート作成～提出			2			
その他			関連科目			
※单元ごと模擬問題を実施する。						
※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	2026年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
プロダクト総合演習Ⅱ (プロダクトデザイン)			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	安富 万里子	
授業の目的・目標						
JIDAデザイン検定2級の合格を目指す。また3年間の総まとめとして、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。						
授業の概要						
テキストに沿って、解説を加えながら進めていく。單元ごとに模擬問題を解きながら内容を習得していく。						
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. 検定取得					学習意欲	70%
					平常点	30%
使用テキスト・教材						
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						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	プロダクトデザインの背景		2			
2.	プロダクトデザインの歴史		2			
3.	社会とプロダクトデザイン		2			
4.	プロダクトデザインとビジネス		2			
5.	デザインプロセス		2			
6.	ユーザ調査のための手法		4			
7.	コンセプト作成のための手法		2			
8.	視覚化のための手法		2			
9.	デザイン評価と科学的研究		2			
10.	マーケティングとデザイン		2			
11.	技術とデザイン		4			
12.	模擬テスト		4			
その他			関連科目			
※單元ごと模擬問題を実施する。						
※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	2026年度			
			科目コード				
授業科目名			授業形態		学科・コース		
プロダクト総合演習Ⅱ (動画制作)			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	三浦 英介		
授業の目的・目標							
<p>本授業では、デジタルサイネージを用いた映像表現を通して、情報を視覚的に整理し伝えるための情報デザインの基礎を学ぶ。撮影・構図・照明・編集など映像制作の基本要素を理解するとともに、ショット構成や視線誘導を活用し、情報やプロダクトの特徴を分かりやすく伝える方法を習得する。最終的には映像によるプレゼンテーション制作と発表を通して、視覚的コミュニケーションとしての情報デザインの基礎的視点を養うことを目標とする。</p>							
授業の概要							
<p>本授業では、デジタルサイネージを活用した映像表現を通して、情報を視覚的に整理し伝える基本的な方法を学ぶ。撮影・編集・構図・照明など映像制作の基礎技術を理解するとともに、ショット構成やフレーミング、視線誘導を用いた映像表現を学ぶ。さらにストーリーボードやショット設計を通して情報構成の考え方を理解し、デジタルサイネージによる映像制作と発表を通して情報デザインとしての映像表現を実践的に学ぶ。</p>							
成績評価の方法							
<p>課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は基本的に単位を付与できない。□ □ □</p>					学習意欲	70%	
					平常点	30%	
使用テキスト・教材							
・配布資料等							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	オリエンテーション		2				
2.	映像と情報デザイン		2				
3.	カメラ撮影①(カメラの基本)		2				
4.	カメラ撮影②(基本撮影技法)		2				
5.	編集ソフトの基本操作		2				
6.	映像編集の基礎 (カット編集)		2				
7.	情報構成とシナリオ		2				
8.	ストーリーボードとショット設計		2				
9.	レンズと画面構成		2				
10.	フレーミングと視線誘導		2				
11.	ライティング (光と映像表現)		2				
12.	映像補正と画面演出		2				
13.	デジタルサイネージ演習① (企画・設計)		2				
14.	デジタルサイネージ演習② (制作)		2				
15.	デジタルサイネージ演習③ (発表・講評)		2				
その他			関連科目				
※单元ごと模擬問題を実施する。							
※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	2026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			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	谷川 憲司		
授業の目的・目標							
<p>考えることも行うことも多岐にわたる卒業制作だが、卒業制作Aでは全体を俯瞰しながら優先順位・注力するポイントを決めて具体的なアクションを考えて制作を進める。この授業を通じて企画・デザインから製作に至るまでのプロセスを理解し、モノづくりを総合的に行うことができる能力の習得を目指す。</p>							
授業の概要							
<p>最終ゴールを想定しながら、今何を行うべきかを考え、制作を進める。計画に対する進捗を確認し、必要に応じて計画の見直しも検討する。</p>							
成績評価の方法							
<p>*コンセプト どのような価値をどのような想いで提案するか、明確か *ビジョン 将来のあるべき世界を見通しているか *プロセス 研究・制作を進める過程を計画し、工夫しているか *クオリティ 作品・説明パネルなど美しくわかりやすく作り込まれているか</p>					課題	50%	
					平常点	20%	
					学習意欲	30%	
使用テキスト・教材							
必要資料を随時配布							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	(発想・目標設定・計画)キックオフ、構想の確認		6				
2.	(試行・深掘り・展開)		8				
3.	構想プレゼン:コンセプトを明確にする		8				
4.	ゴールまでのプロセスを描き行動計画を立てる		8				
5.	(具体化・制作・最終コンセプト)		10				
6.	計画に基づいて調査・制作を進める		10				
7.	試行錯誤する中で必要な見直しを行い、 ゴールに向けたアクションを決める		10				
8.	(完成度・伝えるデザイン)		10				
9.	デザインを練り込み完成度を上げる		10				
10.	何をどう伝えるか、卒業制作展に向けて 必要なものを準備する		10				
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	2026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B			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	130	4	安富 万里子		
授業の目的・目標							
3年間の集大成であり、自らテーマ設定・研究・制作・発表までを一貫して取り組む初めての自由課題を通してデザインの制作プロセスを学ぶ。長期にわたる課題のためスケジューリングも重要な要素となり、試行錯誤を繰り返しながら粘り強く取組み深く完成度の高い作品制作を目標とする。考える楽しさ・創る喜びも実感してほしい。							
授業の概要							
グランドテーマを背景に、各自でテーマ設定をるところからスタートし、アイデア発想・コンセプト設定・研究・検証・モック制作など必要に応じたプロセスで制作を進めていく。テーマ・中間・最終プレゼンなど第三者に意見を聞く機会も実施し、より精度の高い提案に導いていく。							
成績評価の方法							
1. テーマ設定 (問題提起・提案の新規性) 2. 研究内容 3. スケジューリング 4. 完成度 (どこまで追求し具現化できたか)					作品評価	50%	
					学習意欲	30%	
					平常点	20%	
使用テキスト・教材							
参考資料の配布 卒制ノート (各自準備) 各自必要な材料・資料等							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1. レポート発表・卒制キックオフ			4				
2. テーマ決定・研究内容の模索			20				
3. コンセプト設定			4				
4. 構想プレゼンテーション			4				
5. アイデアスケッチ・調査研究			12				
6. 中間プレゼンテーション			4				
7. 平面/立体スケッチ・モック制作			14				
8. 素材・制作方法検討			20				
9. 制作			40				
10. 最終プレゼンテーション			4				
11. 展示計画への移行			4				
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。			○卒業制作A/C/D/E/マーケティングⅡ/グローバルデザイン ○プレゼン技法/デザインCADⅢ				

シラバス(授業概要)				年度	2026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	60	2	保科 康浩
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) *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%
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	2026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D			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	20	1	本野 智美	
授業の目的・目標						
プロダクト作品の完成後、開発ストーリーやデザインプロセス、コンセプトや機能及び使用方法などを伝えるためのコミュニケーションの取れるグラフィックボードを制作し、卒業制作展において来場者への作品説明に説得力を持たせる。						
授業の概要						
卒業制作作品を分析・研究し、どう見せるか、どう伝えるかを考え、作品に最適なグラフィックを制作する。						
成績評価の方法						
1. 学習意欲／取り組みの姿勢と真剣度 2. 理解度／制作目的の理解 3. 課題提出／提出期限の厳守とデザインクオリティを評価対象とする					学習意欲	40%
					理解度	20%
					完成ボード	40%
使用テキスト・教材						
特になし						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 作品分析～研究						2
2. デザインプロセスの洗い出し						2
3. 展示計画と連動させたグラフィック計画						4
4.						
5.						
6. ボード制作～随時チェック						8
7.						
8.						
9. 原寸チェック～ブラッシュアップ						4
10.						
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			卒業制作			
※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	2026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E		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	20	1	岩崎 京子
授業の目的・目標					
4月から進めてきた卒業制作及び研究の内容をプレゼンボードに落とし込む際に、テーマ・コンセプト・デザイン概要などを言語化する。自分の頭の中の構想を、しっかりと言語化し、相手に伝わる文章としてアウトプットする。					
授業の概要					
タイトル・コンセプト・デザイン概要・デザインプロセス・材料・などの情報をテキスト化し、プレゼンボードに必要な情報を整理する。					
成績評価の方法					
入力シートによる添削指導				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
入力シート配布					
授業内容・授業計画					
1. ボードに入れるべき情報を提示。見本提示。					時間数
2. 入力シートに必要な情報を各自入力					2
3. 入力シートに必要な情報を各自入力					2
4. 個人添削(面談形式)					2
5. 個人添削(面談形式)					2
6. 個人添削(面談形式)					2
7. 個人添削(面談形式)					2
8. 個人添削(面談形式)					2
9. 個人添削(面談形式)					2
10. 個人添削(面談形式)					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	2026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 (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	後期	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"> ・課題提出（ワークシート、卒業制作ファイル） ・卒業制作最終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	2026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		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		2026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	60	2	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。 企業の方と同じ授業を受け、チームとして対等にディスカッションを行い、デザイナーとして責任を持って商品デザインに取り組むことで、社会に出るための準備を行う。							
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		1	16.	グッズ案共有・企業合同ディスカッション		1
2.	工場見学・体験1		1	17.	グッズ案共有・企業合同ディスカッション		1
3.	工場見学・体験1		1	18.	アイデア修正絞込み		1
4.	工場見学・体験2		1	19.	アイデア修正絞込み		1
5.	工場見学・体験2		1	20.	アイデア修正絞込み		1
6.	グループ分け・ターゲット設定		1	21.	アイデア修正絞込み		1
7.	グループ分け・ターゲット設定		1	22.	グッズ案決定・企業合同ディスカッション		1
8.	ターゲット設定・コンセプトの作り方		1	23.	グッズ案決定・企業合同ディスカッション		1
9.	ターゲット設定・コンセプトの作り方		1	24.	試作確認・ストーリー作成		1
10.	コンセプト共有・企業ディスカッション		1	25.	試作確認・ストーリー作成		1
11.	コンセプト共有・企業ディスカッション		1	26.	コンセプト・ストーリー作成		1
12.	発想法・グッズアイデア		1	27.	コンセプト・ストーリー作成		1
13.	発想法・グッズアイデア		1	28.	POP類作成・プレゼン作成		1
14.	アイデアスケッチなど		1	29.	POP類作成・プレゼン作成		1
15.	アイデアスケッチなど		1	30.	最終プレゼン・振り返り		1
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。							