

別表(1)

## 教育課程及び授業日時数

プロダクトデザイン科

一般科目	課程	専門課程			単 位 表 示		
		プロダクトデザイン科			第1学年	第2学年	第3学年
		第1学年	第2学年	第3学年			
	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	デザイン図学Ⅰ	60			2	
	7	デザイン図学Ⅱ		30			1
	8	平面構成	60			2	
	9	伝統技法		30			1
	10	塑像	60			2	
	11	立体構成	60			2	
	12	構造基礎		30			1
	13	色彩学	60			2	
	14	デザイン史	30			1	
	15	巨匠デザイン学		30			1
	16	国際化論			30		1
	17	デザイン発想Ⅰ	60			2	
	18	デザイン発想Ⅱ		30			1
	19	商品企画		60			2
	20	ビジネスプラン		60			2
	21	ユニバーサルデザイン			60		2
	22	シューズデザイン			30		1
	23	家具デザイン			30		1
	24	ホビーデザイン	60			2	
	25	雑貨デザイン		30			1
	26	インダストリアルデザイン		60			2
	27	クラフトデザイン			30		1
	28	ラッピング&ディスプレイ			30		1
	29	プラスチック成型		60			2
	30	パッケージデザイン		30			1
	31	デザイン知識		30			1
	32	素材演習木Ⅰ	30			1	
	33	素材演習木Ⅱ		90			3
	34	素材演習ガラスⅠ	30			1	
35	素材演習ガラスⅡ		30			1	
36	素材演習金属Ⅰ	30			1		
37	素材演習金属Ⅱ		30			1	
38	素材概論Ⅰ	30			1		
39	素材概論Ⅱ		30			1	
40	デザインアプリケーションⅠ	120			4		
41	デザインアプリケーションⅡ		30			1	
42	デザインアプリケーションⅢ			60		2	
43	デザインCADⅠ	60			2		
44	デザインCADⅡ		60			2	
45	デザインCADⅢ			30		1	
46	ポートフォリオ制作Ⅰ		30			1	
47	ポートフォリオ制作Ⅱ			30		1	
48	プレゼンテーション技法			30		1	
特 別 科 目	49	キャリアプランⅠ	30			1	
	50	キャリアプランⅡ		30			1
	51	キャリアプランⅢ			30		1
	52	インターンシップⅡ			30		1
	53	卒業制作			300		10
	54	卒業制作/マーケティング			30		1
	55	卒業制作/制作知識			60		2
	56	卒業制作/展示計画			30		1
	57	産学連携プロジェクトⅠ	30			1	
	58	産学連携プロジェクトⅡ		30			1
	59	産学連携プロジェクトⅢ		30			1
	60	産学連携プロジェクトⅣ			60		2
	選 修 科 目	61	研修旅行		60		
62		ボランティア活動Ⅰ		60			2
63		ボランティア活動Ⅱ			60		2
64		インターンシップⅠ		60			2
65		インターンシップⅢ			60		2
66		チャレンジプログラムⅠ	30			1	
67		チャレンジプログラムⅡ		30			1
68		チャレンジプログラムⅢ		30			1
69		チャレンジプログラムⅣ			30		1
70		チャレンジプログラムⅤ			30		1
単 位 合 計					33	33	32
年 間 履 修 時 間 数			990	990	960		
年 間 授 業 日 数			180	180	180		

注) 選択科目は2年次において60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	2020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 I		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	通年	必修	60	2	保科 康浩 萩原 一浩	
授業の目的・目標						
<p>展示会や他校の卒制等を視察して、幅広く高い技術や考えを学ぶ。          自分で撮影した写真をプリントして、客観的な評価を基に第三者に伝わる写真を撮る～就活に活用するポートフォリオに使用出来る様にする。</p>						
授業の概要						
<p>東京等で開催されている展示会や卒業制作展を視察。          デジタル一眼レフを使い、屋外にて作品撮影を行う。</p>						
成績評価の方法						
出席数、授業態度、研修への参加姿勢、課題への取り組み姿勢					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.	ギフトショー		2	16.	ボウリング大会	2
2.	ギフトショー		2	17.	ボウリング大会	2
3.	ギフトショー		2	18.	伝馬町祭り参加	2
4.	ギフトショー		2	19.	伝馬町祭り参加	2
5.	ギフトショー		2	20.	伝馬町祭り参加	2
6.	インターナショナルライフスタイル東京		2	21.	伝馬町祭り参加	2
7.	インターナショナルライフスタイル東京		2	22.	卒業制作展視察	2
8.	インターナショナルライフスタイル東京		2	23.	卒業制作展視察	2
9.	インターナショナルライフスタイル東京		2	24.	卒業制作展視察	2
10.	球技大会		2	25.	卒業制作展視察	2
11.	球技大会		2	26.	絞り、シャッター速度、ISOを理解	2
12.	球技大会		2	27.	フリー題材で、屋外での撮影	2
13.	球技大会		2	28.	前回の作品の意図を発表～提出	2
14.	球技大会		2	29.	ブレ撮影と、ハイスピード撮影	2
15.	ボウリング大会		2	30.	レンズ開放値と被写界深度の違い	2
その他			関連科目			

シラバス(授業概要)			年度		2020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	
デッサン			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	60	2	日下 文	
授業の目的・目標						
<p>「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得する。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現する。対象をよく観察し、テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学ぶ。</p>						
授業の概要						
<p>デッサンとは「理解する力」のことである。写實的に表現できるようになるには対象物を深く観察、把握することが必要。ひとつのモノ・コトを様々な視点からとらえ、再構成し、絵作りのできる力を養う。5時間程で一枚完成、講評会を行う。</p>						
成績評価の方法						
描写力、完成度、出席率、授業姿勢など					課 題	50%
					平 常 点	30%
					学 習 意 欲	20%
使用テキスト・教材						
<p>ヴィファールF6、鉛筆、練り消しなど□</p>						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	絵画の起源	・ラスコーの洞窟壁画より	2	16.	自然物を描く・水の表現	2
2.	デッサンとは	・鉛筆等、道具の使い方	2	17.	素材を描きわける・複数のモチーフを描く	2
3.	円柱の描き方	・紙コップ、折り紙	2	18.	布、ガラス、ステンレス、ワイン瓶、ロープ等	2
4.	円柱の描き方	・グラデーションについて	2	19.	素材を描きわける・質感の表現	2
5.	円柱の描き方	・光、影、陰について	2	20.	素材を描きわける・細密表現について	2
6.	円柱の描き方	・構図について	2	21.	空間をデッサンする、透視図法を学ぶ	2
7.	立方体の描き方	・レンガ、木など	2	22.	一点、二点、三点透視図法	2
8.	立方体の描き方	・陰影における立体表現	2	23.	手を描く・〇〇を持つ手	2
9.	立方体の描き方	・陰影における空間表現	2	24.	手を描く・形や陰影のあたりについて	2
10.	横になった円柱の描き方		2	25.	手を描く・ポイントの捉え方	2
11.	楕円、球の描き方		2	26.	手を描く・細部の描き込み	2
12.	楕円、球の描き方	・丸い皿と任意のモチーフ	2	27.	自画像・構成デッサン	2
13.	楕円、球の描き方	・明暗のバランス	2	28.	自画像・作品のテーマを考える	2
14.	楕円、球の描き方	・モチーフの設定と構図	2	29.	自画像・画面構成を考える	2
15.	自然物を描く	・レモン、トマトなど	2	30.	自画像・採点	2
その他			関連科目			
<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		
			2020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	
アイディアスケッチ		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	通年	必修	60	2	安富 万里子
授業の目的・目標					
レタリング技能検定試験3級(2級)取得への挑戦を通して文字の基本を理解する。また、手描きスケッチ・マーカーテクニックを習得し、いずれは自分に合った画材を選択しながら個々のスケッチスタイルを身につけていくことを目指す。					
授業の概要					
前半では6月に実施されるレタリング技能検定に挑戦し、文字の基本とデザイン用具の使用方法を習得する。後半ではマーカーをはじめとする様々な画材を使い、手描きのスケッチ技術を習得する。デジタル技術に移行をしても、身についたスケッチ力・表現力・観察力を生かしていくことができる。					
成績評価の方法					
作品・出欠状況・授業態度				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
前半：テキスト『書体サンプル集』・過去問題プリントを随時配布・画材 後半：コピックマーカー					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	レタリングの基礎・検定試験ガイダンス	2	16.	スケッチ基礎① マーカーでの彩色	2
2.	過去問題:知識問題・実技問題	2	17.	スケッチ基礎① マーカーでの彩色	2
3.	過去問題:知識問題・実技問題	2	18.	スケッチ基礎② 質感表現	2
4.	過去問題:知識問題・実技問題	2	19.	スケッチ基礎② 質感表現	2
5.	過去問題:知識問題・実技問題	2	20.	スケッチ基礎③ 製品を描く	2
6.	過去問題:知識問題・実技問題	2	21.	スケッチ基礎③ 製品を描く	2
7.	過去問題:知識問題・実技問題	2	22.	マーカー基礎① マーカーで彩色	2
8.	過去問題:知識問題・実技問題	2	23.	マーカー基礎① マーカーで彩色	2
9.	過去問題:知識問題・実技問題	2	24.	マーカー基礎② 質感表現	2
10.	過去問題:知識問題・実技問題	2	25.	マーカー基礎② 質感表現	2
11.	過去問題:知識問題・実技問題	2	26.	マーカー基礎③ 様々な質感を描く	2
12.	過去問題:知識問題・実技問題	2	27.	マーカー基礎③ 様々な質感を描く	2
13.	過去問題:知識問題・実技問題	2	28.	マーカー基礎④ 製品を描く	2
14.	過去問題:知識問題・実技問題	2	29.	マーカー基礎④ 製品を描く	2
15.	試験前最終確認	2	30.	マーカー基礎④ 製品を描く	2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

シラバス(授業概要)			年度		
			2020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 I			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	通年	必修	60	2	望月 達也
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 正確で美しい作図</li> <li>・ 基本作図法の習得</li> <li>・ 三角図法による三面図の作図・立体を把握し二次元図面で正確に表現する</li> </ul>					
授業の概要					
モノづくりに関わる際に必要な立体イメージを養成し、モノの製造者にイメージを正確に伝える為の作図テクニックを学ぶ。					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 演習課題を正確に、期限内に提出する。正確性、美しさ。</li> </ul>				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
「JISに基づく標準製図法」 「図法の手引き」(桑沢デザイン研究所)					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	基本となる図法		2	16. 製図(基礎編)	2
2.	基本となる図法		2	17. 製図(基礎編)	2
3.	基本となる図法		2	18. 製図(応用編)	2
4.	基本となる図法		2	19. 製図(応用編)	2
5.	図形の表し方		2	20. 製図(応用編)	2
6.	図形の表し方		2	21. 製図 課題 提出	2
7.	図形の表し方		2	22. 透視図法(基礎編)	2
8.	図形の表し方		2	23. 透視図法(基礎編)	2
9.	三面図の作図方法		2	24. 透視図法(応用編)	2
10.	立体の三面図による作図(基礎編)		2	25. 透視図法(応用編)	2
11.	立体の三面図による作図(基礎編)		2	26. 透視図法(応用編)	2
12.	立体の三面図による作図(応用編)		2	27. 透視図法 課題 提出	2
13.	立体の三面図による作図(応用編)		2	28. 展開図の作図	2
14.	立体の三面図による作図(応用編)		2	29. 展開図の作図	2
15.	三面図の作図 課題 提出		2	30. 展開図 課題 提出	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	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
平面構成			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	通年	必修	60	2	安富 万里子	
授業の目的・目標						
表現力・発想力の向上と画材選択の幅を広げることができる。講評会では学生間のコミュニケーションも大切に、個々のもつ感覚を発見しながら伸ばすことも目標とする。						
授業の概要						
立体・空間デザインに共通する発想・表現・配置・配色の基本を、様々な平面課題を通して学ぶ。また課題ごとに講評会を行い、それぞれの表現方法を学び合う。						
成績評価の方法						
1. 課題：提出期限と作品の完成度 2. 学習意欲：授業への参加と課題への取組み（深い考察）					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. 平面デザイン基礎：点・線・面			4	16. 制作		
2. 平面デザイン基礎：点・線・面				17. 制作		
3. 課題①：パターンのデザイン			16	18. 制作		12
4. パターンのもととなるカタチをデザイン				19. 制作		
5. アイデア出し・ラフスケッチ				20. プレゼンテーション・講評会		
6. デザインチェック・制作				21. 課題③：マスキングテープのデザイン		
7. 制作				22. アイデア出し・画材研究		
8. 制作				23. デザインチェック・制作		
9. 制作				24. 制作		
10. 制作				25. 制作		
11. プレゼンテーション・講評会			2	26. 制作		
12. 課題②：イメージの視覚化			16	27. 課題④：課題総まとめ		8
13. 様々な感覚的イメージのワークショップ				28. これまでデザインした平面表現を立体作		
14. 選択した感覚を研究・デザインする				29. 立体素材へ表現研究（PC使用）		
15. デザインチェック・制作				30. 立体素材へ表現研究（PC使用）		
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		2020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		
塑像			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	通年	必修	60	2	登坂 真澄		
授業の目的・目標							
1 : 自然物の美しさに触れ、其の物が持つ構造、機能性、必然性を知る。 2 : 360度からの視点、観察力を身につけ、立体物を理解する。 3 : 水平軸、垂直軸の基準概念を身につけ、GLでの存在関係を理解する。							
授業の概要							
1 : 水平軸、垂直軸の基準軸しっかりと持つ。 2 : 基準軸に基に計測を加えながら、形を正確に捉え、それを立体物として作り上げる。 3 : 正面、背面、両側面、上下面に加え、360度からの視点確認、表現を行う。 4 : 1～3の作業を各モチーフ毎に繰り返し行い、立体の捉え方を身につける。 5 : 数種類の粘土を使い、その特性を知る。							
成績評価の方法							
作品、及びファイルの提出、授業習得、集中度により評価する。					課題	50%	
					平常点	30%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
石粉粘土、にんにく、粘土へら、提出用ケント紙							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1.	*自然物の観察		2	16.	15～16:円の影を持つ立体を考える		2
2.	1～2:葉の制作(平面的形の動き)		2	17.	文字を立体化する(名前の一文字から)		2
3.	にんにく(塊・組み合わせの形)		2	18.	文字を立体化する(名前の一文字から)		2
4.	にんにく(塊・組み合わせの形)		2	19.	文字を立体化する(名前の一文字から)		2
5.	にんにく(塊・組み合わせの形)		2	20.	文字を立体化する(名前の一文字から)		2
6.	にんにく(塊・組み合わせの形)		2	21.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
7.	*人工物の観察		2	22.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
8.	7～14:スニーカーの制作		2	23.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
9.	足の構造、動き方を知り、それに合わせた合理的に産み出されたデザインの形を知る		2	24.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
10.	大きな形のバランス、長さ:幅:高さ・左右の違い		2	25.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
11.	自身の足型、動きかたにより変形した形の面白さ		2	26.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
12.	モチーフのマチエールの工夫をする		2	27.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
13.	モチーフ計測・粘土制作。写真撮影		2	28.	言語を視覚化→立体的に空間デザイン		2
14.	粘土制作。ファイル完成		2	29.	ファイル制作		2
15.			2	30.	作品完成・講評		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	2020年度			
			科目コード				
授業科目名			授業形態		学科・コース		
立体構成			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	通年	必修	60	2	山田 ケンジ		
授業の目的・目標							
空間認識力、デッサン力を身につける。立体制作技法の基本を身につける。							
授業の概要							
三角法の問題を解く、問題を作る。パースペクティブの基本を伝える。デッサンの基本を学ぶ。発泡材を使いニクロム線やカッターナイフなどで立体成型の技法を学ぶ。仕上げで彩色(アクリルガッシュの使い方を学ぶ)							
成績評価の方法							
授業態度。提出課題による評価。					授業態度	25%	
					課題	75%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1.	授業の概要、趣旨の説明		2	16.	カッターナイフ、サンドペーパーによる細部制作		2
2.	三角法問題を解く		2	17.	アクリルガッシュで彩色		2
3.	三角法問題を解く		2	18.	アクリルガッシュで彩色		2
4.	三角法問題を解く		2	19.	アクリルガッシュで彩色		2
5.	三角法問題を解く		2	20.	プレゼンテーション		2
6.	三角法問題を作る		2	21.	立体映像について		2
7.	パースペクティブについて学ぶ		2	22.	撮影について		2
8.	パースペクティブについて学ぶ		2	23.	撮影の仕方		2
9.	三角法問題の形状を発泡材で立体制作		2	24.	動画撮影		2
10.	三角法問題の形状を発泡材で立体制作		2	25.	動画撮影		2
11.	資料収集・デザイン(学生各自の地		2	26.	編集		2
12.	元の立体キャラクター)		2	27.	編集		2
13.	ニクロム線粗彫り		2	28.	アフレコ		2
14.	ニクロム線粗彫り		2	29.	アフレコ		2
15.	カッターナイフ、サンドペーパー細部制作		2	30.	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。							



シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
色彩学			講義		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	後期	必修	60	2	大橋としみ	
授業の目的・目標						
色彩検定3級資格取得、基本定期的なカラープラン・カラーコーディネートができる。						
授業の概要						
色彩の基礎知識を学習し、理論的に色彩提案・プランを立てる手助けとする。また、インテリア・ライフスタイルデザインにも関連付けて学習する。色彩検定習得を目標とする。						
成績評価の方法						
検定習得・出席・提出課題評価の総合的判断とする。					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
色彩検定公式テキスト						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	色のはたらき	2	16.	色彩と生活	2	2
2.	光と色	2	17.	ファッション	2	2
3.	色の表示	2	18.	ファッション	2	2
4.	色の表示	2	19.	インテリア	2	2
5.	色の表示	2	20.	インテリア	2	2
6.	目の仕組み	2	21.	色名	2	2
7.	照明	2	22.	検定対策	2	2
8.	混色	2	23.	検定対策	2	2
9.	色彩心理	2	24.	検定対策	2	2
10.	色彩心理	2	25.	検定対策	2	2
11.	色彩調和	2	26.	検定対策	2	2
12.	色彩調和	2	27.	検定対策	2	2
13.	色彩調和	2	28.	検定対策	2	2
14.	色彩調和	2	29.	検定対策	2	2
15.	色彩と構成	2	30.	検定対策	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	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デザイン史			講義		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	岩崎 京子	
授業の目的・目標						
歴史上、現代そして未来のデザインに影響を与える建築やバウハウスの存在、それに関わったデザイナーや建築家を研究する。また今もなお美しいとされるデザインの手法や構造美と現代のデザインとの繋がりを理解し、自分のデザインに活かす。						
授業の概要						
建築、インテリア、プロダクト、家具を主軸としたデザインの歴史を追い、現在のデザインとの結びつきについて考える。						
成績評価の方法						
学習への意欲（ノート添削）・理解度（期末テスト）の総合評価					期末試験	70%
					平常点	10%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
毎回A4サイズのプリント資料を用意します。各自ファイリングすること。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. デザインとは？デザイン史の必要性について						2
2. 日本建築の歴史(飛鳥～奈良～鎌倉)、住宅の成り立ち						2
3. 日本建築の歴史(室町～安土桃山～江戸)、日本建築特融の造作、建具、伝統的構法						2
4. 日本建築の歴史(明治～大正～昭和)、社会の動きに伴う暮らし方の変化						2
5. 日本の近代デザイン、現在のデザインを支えた巨匠						2
6. 西洋建築・家具の歴史(古代)						2
7. 西洋建築・家具の歴史(中世)						2
8. 西洋建築・家具の歴史(近世)						2
9. 西洋建築・家具の歴史(近代)						2
10. 近代デザインの成立・アーツアンドクラフツ運動・アールヌーボーについて						2
11. 近代デザインの成立・バウハウスが生んだデザイン						2
12. 家具デザインの国際化						2
13. 北欧が生んだ建築家・家具デザイナー						2
14. ミッドセンチュリーのインテリア						2
15. 期末テスト						2
その他			関連科目			

シラバス(授業概要)			年度	2020年度			
			科目コード				
授業科目名			授業形態		学科・コース		
デザイン発想 I			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	通年	必修	60	2	甲賀 雅章 太田 宗哉		
授業の目的・目標							
デザイン開発にとって必要なCreative思考を身につけ、柔軟な発想力を高めることを目的とする。							
授業の概要							
観察力を見つけるための1day1photo、考え表現する習慣をつけるための1day 1designを続けることでデザイナーとしての意識と知識を深めていく。授業開始時にはウォーミングアップドローイングを実施し、無意識を表現することの訓練をしていく。座学では、アクティブラーニングを取り入れ、生徒と一緒に、デザインやクリエイティブ思考を考えていく。3週目からは、毎回4～5人ずつ気になるDesignをテーマにminiプレゼンテーションを行う。							
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					課題	60%	
					平常点	20%	
					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.	デザインを考える(甲賀プレゼン)	2	16.	(2)デザインディベロップ、スケッチ/帽子	2		
2.	デザインを考える(Group プレスト)	2	17.	↓	2		
3.	分析発想法としての マインドマップ	2	18.	(3)デザイン決め、イラストレーションにする	2		
4.	Re-Design(椅子)	2	19.	プレゼンテーション、講評	2		
5.	Re-Design(照明)	2	20.	ポジショニングマップの説明	2		
6.	Re-Design(ケトル)	2	21.	自然界の美しいカタチを発見する	2		
7.	Re-Design(電卓)	2	22.	自然界の美しいカタチを発見する	2		
8.	Re-Design(掛時計)	2	23.	美しいカタチをスケッチする	2		
9.	最終課題(A3 パブリックファニチュア)	2	24.	美しいカタチをスケッチする	2		
10.	発表	2	25.	美しいカタチをスケッチする	2		
11.	ファッションプロダクト/デザインとアートの違い	2	26.	美しいカタチを立体化する	2		
12.	リサーチとアイデアプロセス	2	27.	美しいカタチを立体化する	2		
13.	デザインディベロップ	2	28.	美しいカタチを立体化する	2		
14.	surrealをテーマに帽子のデザインをする	2	29.	美しいカタチを立体化する	2		
15.	(1)リサーチ/ surreal,hat,hat designer	2	30.	発表	2		
その他			関連科目				
※単元ごと演習課題を実施する。							

シラバス(授業概要)			年度		2020年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ホビーデザイン			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	通年	必修	60	2	谷川 憲司	
授業の目的・目標						
プロダクトデザインに必要な使い易さ、デザインの魅力を形で表現する。図面から、より正確にモデリング製作に結び付ける。						
授業の概要						
身の回りグッズのデザイン提案。市場調査からスケッチ、レンダリング、図面作成、モデリング、プレゼンテーションとプロダクトデザインの一連の流れを学ぶ。						
成績評価の方法						
モデリング作品の完成度と併せて、市場調査、コンセプト設定、デザイン図面の提出。					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.	概要説明		2	16.	モデリング製作	2
2.	市場調査		2	17.	モデリング製作	2
3.	市場調査		2	18.	モデリング製作	2
4.	市場調査		2	19.	モデリング製作	2
5.	アイデアスケッチ		2	20.	モデリング製作	2
6.	アイデアスケッチ		2	21.	モデリング製作	2
7.	アイデアスケッチ		2	22.	モデリング製作	2
8.	アイデアスケッチ		2	23.	モデリング製作	2
9.	レンダリング		2	24.	モデリング製作	2
10.	レンダリング		2	25.	モデリング製作	2
11.	図面作成		2	26.	モデリング製作	2
12.	図面作成		2	27.	モデリング製作	2
13.	モデリング製作		2	28.	モデリング製作	2
14.	モデリング製作		2	29.	講評会①	2
15.	モデリング製作		2	30.	講評会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	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
素材演習 木 I			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	平松 高典	
授業の目的・目標						
I 「木」の基本知識を得、また製作を通して素材を体感する。 II 限られた範囲ではあるが木工具をはじめとする各種道具の使用法および木材加工法を学ぶ。 III 木のものづくりのプロセスをひとつとおり体験し、全体の流れが把握できるようになる。						
授業の概要						
1. 木材を扱う上で知っておくべき基礎知識について学ぶ。 2. (ヒノキ、ケヤキ、クリなど材料となる木には種々あり、これらの種別を「樹種」という。) 幾種類かの樹種から材料を選んで「小さな玩具」をデザインし、実際に製作をする。 3. 製作のなかで使用する道具について適時学ぶ。 4. 木には良いところがある(と思う)。各人なりに気付いたそれらをまとめて図鑑をつくる。						
成績評価の方法						
平常の取り組み(ノートを含む)、課題(木の玩具、図鑑原稿)による。					課題	50%
					平常点	50%
使用テキスト・教材						
講師作成の印刷物を配布。 これをまとめるための「A4サイズのノート」を各自で用意してもらおうが、詳しくは初回授業時に伝える。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	(講義) 素材「木」の基礎知識	基礎知識は演習時にも補う				2
2.	(演習) 小さな玩具の制作	課題の説明、スケッチなどによる発想				2
3.		バルサ材によるモデル制作①				4
4.		バルサ材によるモデル制作②				
5.		木取り①				4
6.		木取り②、必要に応じて材の接着				
7.		荒取り①				4
8.		荒取り②				
9.		形をつくる①				4
10.		形をつくる②				
11.		形をつくる③				4
12.		形をつくる④				
13.		サンディングによる素地調整～塗装①				4
14.		塗装②				
15.		玩具の展示、図鑑の配布とまとめ				2
その他			関連科目			
※作業時の服装、身なりについては学校配布の「実習の心構え」に従ってください。 ※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	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
素材演習 ガラス I			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	藤原 俊	
授業の目的・目標						
建築・雑貨・生活用品等の多くの場での需要・活用が多い「ガラス」を、素材として知ることができる。						
授業の概要						
ステンドグラスの技法での制作を通し、制作の基本を学習しながら身近ではあるが通常加工には特殊な知識と技術が必要となる「ガラス」の加工をし、素材として「ガラス」を扱い加工技術の基礎を学ぶとともに、モノづくりの基本の一端を学習していく。						
成績評価の方法						
課題制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。					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. 授業説明 「ガラス」「道具」の説明						2
2. ガラスカットの基本						2
3. アイデア・デザイン展開						2
4. アイデア・デザイン展開						2
5. ガラスカット等製作+半田付け						2
6. ガラスカット等製作+半田付け						2
7. ガラスカット等製作+半田付け						2
8. フュージングの基本						2
9. アイデア・デザイン展開						2
10. アイデア・デザイン展開						2
11. フュージング						2
12. フュージング						2
13. パッケージデザイン						2
14. パッケージデザイン						2
15. プレゼン・講評会						2
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。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
素材演習 金属 I			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	飯塚 智	
授業の目的・目標						
金属（真鍮）の板を加工しネームプレートを制作する。真鍮板を切る、削るという基本的な加工技術を理解、習得するとともに金属の特性を理解する。銀のペンダントの原型制作をし、金属の鋳造工程の基本を理解する。						
授業の概要						
プロダクト・インテリア共に、身近ではあるが加工には特殊な技術が必要になる金属を実際に加工し、素材としての金属の特性や特性や特徴を理解する。デザインから実制作までにより、基本的なモノづくりの流れを理解する。						
成績評価の方法						
提出作品の仕上がり、出席状況、授業態度などを総合して評価する					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. 主要な金属の説明						2
2. ネームプレートのデザインの決定						2
3. デザイン面の図面制作						2
4. 道具の使い方を知り、真鍮板を切る						2
5. 真鍮板を切り進める						2
6. 銀ペンダントの原型制作の為のワックスの加工方法の説明						2
7. ワックス制作（完成までは宿題）						2
8. 真鍮板を切る						2
9. 真鍮板を切る（細部）						2
10. 真鍮板を削る						2
11. 真鍮板を削る（細部）						2
12. 真鍮板を磨く						2
13. 鋳造からあがっていた銀のペンダントを仕上げる						2
14. ネームプレートを仕上げる						2
15. ネームプレートを完成させる						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	2020年度			
			科目コード				
授業科目名			授業形態		学科・コース		
素材概論 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		
1	後期	必修	30	1	安富 万里子 清水 利至 保科 康浩		
授業の目的・目標							
<p>・プラスチックに関する知識は、デザインワークのみならず日常生活にも活用することができる。また、基本的な加工方法を習得することにより、モデル制作などに応用することができる。</p> <p>・木材の種類の違いを知り、その生産現場の様子を知り、木材の乾燥方法の特性を学ぶ。それにより木を素材として扱う場合に適さ綱木材を選択できるようになる。</p>							
授業の概要							
<p>・多種多様ながら身近な素材であるプラスチックの基礎知識を学ぶ。また、入手しやすいアクリル樹脂を使い、切断・曲げ・接着などの手加工を体験する。</p> <p>・木材の伐採から乾燥、製材を行う一連の流れを見学することで、木という素材を扱うに当たり考慮すべきことを知り、樹種や生産方法による特性の違いをデザインの中に活かすことができる力をつける。</p>							
成績評価の方法							
1. 学習意欲：講義中心の授業となるため、意欲的に授業への参加をしているかを重点的に評価する					課題	50%	
2. 制作手順や制作物の精度なども評価対象とする					平常点	30%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
配布資料・アクリル板・プラ板・加工材料一式							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1.	プラスチックの基礎知識と成型方法		2	16.	レーザー加工の基礎知識を学習		2
2.	種類と特性について		2	17.	アイデア展開		2
3.	素材に触れる		2	18.	スケッチのスキャナー取り込み		2
4.	成形方法について		2	19.	イラストレーターによるデータ作成		2
5.	アクリル樹脂の加工基礎		2	20.	レーザー加工の実施		2
6.	アクリル板のカット		2	21.			
7.	研磨		2	22.			
8.	曲げ加工		2	23.			
9.	接着		2	24.			
10.	仕上げ		2	25.			
11.	校外授業の前に木材の知識を学ぶ。		2	26.			
12.	木材伐採現場、乾燥および製材工場の見学		2	27.			
13.	木材伐採現場、乾燥および製材工場の見学		2	28.			
14.	木材伐採現場、乾燥および製材工場の見学		2	29.			
15.	校外授業のまとめ、解説		2	30.			
その他			関連科目				



シラバス(授業概要)			年度	2020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 I			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	通年	必修	120	4	九島 亮	
授業の目的・目標						
デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。						
授業の概要						
デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフトを学習し、基本的な操作を習得する。企画書やレイアウトデザインを要する印刷物作成の応用力に結びつける。						
成績評価の方法						
1. 提出物 (提出率と完成度)      2. 学習姿勢					課題	20%
					学習意欲	80%
使用テキスト・教材						
【環境】 Macintosh、Adobe Illustrator・Photoshop 【資料】 Illustrator/Photoshopガイド本、必要に応じてプリント配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 【Illustrator】基本 (マウス、キーボード操作、ファイル管理、ショートカットキー、サーバー接続)						12
2. パスの操作 (直線・ベジェ曲線の描き方、線パネル、パストレース)						8
3. 図形の操作 (図形選択、基本図形作成、色の塗り方、整列、パスファインダー)						8
4. 画像の操作 (配置、解像度について、リンク・埋め込み配置、クリッピングマスク)						8
5. 文字の操作 (テキスト使分け、アウトライン化、文字パネル、段落パネル)						8
6. 印刷の操作 (プリンターの使い方、印刷設定)						8
7. その他応用機能 (アピアランスの使い方、効果、フリー素材について)						8
8. デザインへの応用課題2) 本の装丁(トリムマーク知識)～プレゼンまで						8
9. 【Photoshop】基本 (トリミング、解像度、新規作成、保存、各種パネルについて)						6
10. 選択範囲の操作 (パス抜き、選択ツール各種の使い分け、選択範囲の加工)						6
11. マスクの操作 (チャンネル、アルファチャンネル、選択範囲の調整)						8
12. 画像補正の操作 (トーンカーブ、色相彩度、レベル補正、調整レイヤー)						8
13. 画像修復の操作 (コピースタンプ、修復ブラシ、パッチツール、ゆがみ)						8
14. レイヤー操作 (レイヤーモード、結合、グループ化、選択・加工方法)						8
15. その他応用機能 (フィルター、アクション)						8
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	2020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 I			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	後期	必修	60	2	望月 達也	
授業の目的・目標						
3DソフトウェアSolidWorksのオペレーションを習得する中で、より高度な製品図面の描画を習得する。						
授業の概要						
製品をデザインし、形にしていく上で図面の制作は欠かせない。必要となるCADによる製図の描画方法を身に付ける。3D特有の操作方法、表現方法を身に付けて製品作りの理解を深める。						
成績評価の方法						
課題として描画した成果物と授業での取り組み、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.	SolidWorksの操作について		2	16.	スパイラル・ヘリカルカーブ	2
2.	フィーチャベースモデリング(基礎編)		2	17.	スイープフィーチャについて	2
3.	フィーチャベースモデリング(基礎編)		2	18.	スイープフィーチャについて	2
4.	フィーチャベースモデリング(基礎編)		2	19.	ロフトフィーチャについて	2
5.	フィーチャベースモデリング(基礎編)		2	20.	ロフトフィーチャについて	2
6.	スケッチの描き方と幾何拘束について		2	21.	ロフトフィーチャについて	2
7.	スケッチの描き方と幾何拘束について		2	22.	ロフトフィーチャについて	2
8.	スケッチの描き方と幾何拘束について		2	23.	モデリングの課題 提出	2
9.	スケッチの描き方と幾何拘束について		2	24.	図面作成の方法	2
10.	スケッチの作図課題 提出		2	25.	3Dモデルの図面作成	2
11.	ソリッドモデリング(基礎編)		2	26.	3Dモデルの図面作成	2
12.	ソリッドモデリング(基礎編)		2	27.	レンダリングの技法について	2
13.	ソリッドモデリング(基礎編)		2	28.	レンダリングの技法について	2
14.	ソリッドモデリング(基礎編)		2	29.	3Dプリンターによる造形技法について	2
15.	ソリッドモデリングの課題 提出		2	30.	レンダリングの課題 提出	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	2020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 I			講義		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	太田 稔子 鈴木 栄二	
授業の目的・目標						
①コミュニケーション能力を高める ②社会人としての基本的マナーを身につける ③ビジネスマナー検定対策 ④ワード、エクセル、パワーポイントの基本操作ができるようになる						
授業の概要						
①まずは「自分自身を知ること」から始め、個々の働くことに対する意識を高める。特にコミュニケーション能力強化を重視し、様々な場面で対応できる個人形成を目的とする。 ②Microsoft OFFICEの使用法並びに学内のWindows・Mac環境・パソコン室の使用法を理解する。レポート作成技術、PPTを使用したプレゼン手法を理解する。						
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。					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>・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</li> <li>・ビジネス実技マナー技能検定ガイドブック</li> </ul>						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 働くとは 企業の求める人材						2
2. ビジネスマナーとは 職場のマナーとは						2
3. 第一印象の重要性 動作確認						2
4. コミュニケーションとは 非言語・準言語						2
5. 信頼される言葉遣い 相手軸の言い方						2
6. Office365にログインし、必要な環境を準備する。						2
7. スマートフォンとPC環境を連携させて使用する。						2
8. 情報収集の方法とまとめ方						2
9. 情報収集の方法とまとめ方						2
10. 課題説明とプレゼンテーションの方法について						2
11. パワーポイントの使い方						2
12. 課題制作						2
13. 課題制作						2
14. プレゼンテーション評価会						2
15. プレゼンテーション評価会						2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						

シラバス(授業概要)			年度	2020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			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	通年	必修	30	1	保科 康浩	
授業の目的・目標						
外部で開催されるイベントの目的に合わせたインсталレーションを製作。発案から製作、設置までをクラス全員で力を合わせて作り上げる大切さと難しさを習得する。						
授業の概要						
インсталレーションのスケッチ、図面、部品図、材料手配からコスト計算、設置等の多くを学ぶ。また、来場者などの客観的な意見も聞け、今後につなげられる授業。						
成績評価の方法						
授業への取り組みの真剣度と担当となった役割の達成度と最終完成物での評価					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
1. イベント概要説明及びグループ決め						2
2. 発案						2
3. 製作案決定及び部品図、展開図作成						2
4. グループ別製作物打ち合わせ及び材料決定						2
5. 各グループ製作図面作成						2
6. 各グループ製作図面作成						2
7. 製作						2
8. 製作						2
9. 製作						2
10. 製作						2
11. 製作						2
12. 製作						2
13. 製作						2
14. 組み合わせ確認、修正						2
15. 完成						2
その他			関連科目			