

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 択 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	通年	必修	60	2	保科 康浩 萩原 一浩	
授業の目的・目標						
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。 自分の作品をより綺麗に撮影する技術を学び、就活に活用するポートフォリオに使用						
授業の概要						
東京等で開催されている展示会や卒業制作展を視察。						
成績評価の方法						
出席数、研修会への取り組む姿勢					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
デジタル一眼レフカメラ						
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、シャッタースピード、ISOの配	2
12.	球技大会		2	27.	列及び関係性を再度復習～理解	2
13.	球技大会		2	28.	・自分の作品の特徴を活かし、判り	2
14.	球技大会		2	29.	易くスタジオで定常光を使い撮影	2
15.	ボウリング大会		2	30.	(27～30)	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	
デザイン図学Ⅱ			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						
<ul style="list-style-type: none"> ・ 正確で美しい作図 ・ 基本作図法の習得 (三面図) ・ 立体を把握し二次元図面で正確に表現する 						
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						
演習課題を正確に、期限内に提出する。正確性、美しさ。					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
1. 基礎設計、製図、三面図の描き方						2
2. マグカップ作図、作図したマグカップをラフスケッチで表現						2
3. トイレ 三面図						2
4. トイレ ラフスケッチ						2
5. ペンスタンド 三面図						2
6. ペンスタンド ラフスケッチ						2
7. 飾り皿 三面図						2
8. 飾り皿 ラフスケッチ						2
9. 花瓶 三面図						2
10. 花瓶 ラフスケッチ						2
11. スツール 三面図						2
12. スツール ラフスケッチ						2
13. パソコンデスク 三面図						2
14. パソコンデスク ラフスケッチ						2
15. 履修課題をファイルにして提出						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	
伝統技法			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	
2	後期	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		
※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	
構造基礎			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						
<p>・素材の特性をとらえたうえで、チカラの流れとカタチの関係を考え、自ら橋の模型や椅子をつくることで構造と美の関係についての理解を深める。</p>						
授業の概要						
<p>素材の構造特性を把握しカタチへ落とし込めるように、素材とチカラの関係、カタチとチカラの関係について考察し、デザインをするうえで構造的視点を身につける。厚紙を用いた橋の模型をつくり強度試験を行う、また段ボールを用いて座る事の出来るスツールを製作し 構造と美の関係性の実体験を行う。また、照明器具デザインの歴史やトレンド、基本の構造を学び、照明器具のデザインにつながる知識を学ぶ。</p>						
成績評価の方法						
授業中の課題に取り組む姿勢と課題成果品による総合評価					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
講師作成の印刷物を配布する。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 構造っておもしろい！？ — 家具作品実物を例に説明						2
2. 力の種類を感じる — 引張・圧縮・曲げ・せん断						2
3. 強さと美しさのマッチング — スライドと次回ワークショップの説明						2
4. 強く美しい紙の端をつくるワークショップ1 (厚紙、ホットボンド、カッター使用)						2
5. 強く美しい紙の端をつくるワークショップ2						2
6. 強く美しい紙の端をつくるワークショップ強度試験 (重り、重りを吊るす籠使用)						2
7. 段ボールでつくる椅子ワークショップ1 (段ボール、巻段ボール、ホットボンド、粘着テープ)						2
8. 段ボールでつくる椅子ワークショップ2						2
9. 段ボールでつくる椅子ワークショップ3						2
10. 段ボールでつくる椅子ワークショップ4						2
11. 段ボールでつくる椅子ワークショップ5						2
12. 段ボールでつくる椅子ワークショップ6						2
13. 段ボールでつくる椅子ワークショップ7						2
14. 段ボールでつくる椅子ワークショップ8						2
15. レポート作成/提出						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	
巨匠デザイン学			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	
2	後期	必修	30	1	小林 良行	
授業の目的・目標						
巨匠たち、個々の作品デザインの映像（DVD）をみて、興味を持ち調べる。 そして、レポートにすることで知識を得ることができる。 巨匠ファイルを作成。						
授業の概要						
個性ある新旧の巨匠たちのデザインをとおして、その時代背景、デザインの成り立ち、製作のプロセスを共に知る。						
成績評価の方法						
レポート、学習意欲、出席状況により評価					課題	70%
					平常点	15%
					学習意欲	15%
使用テキスト・教材						
レポート（A4）は1枚以上。1枚目は必ず手描きとし、2枚目からはパソコン使用可とする。パソコンによる文章のコピー&ペーストは禁止。画像を貼り付ける場合は全体の20%以下とし文章は80%以上とする。調べたこと以外に感想は必ず入れ、文章の内容、量が少ない場合は再提出となる。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. ガウディ						2
2. マッキントッシュ						2
3. リートフェルト						2
4. カルダー、イサム・ノグチ						2
5. F・L・ライトの住宅						2
6. ル・コルビュジェ						2
7. ミース・ファン・デル・ローエ						2
8. アアルト、アスプルンド、ヤコブセン						2
9. 安藤忠雄						2
10. 倉俣史朗						2
11. 深澤直人						2
12. 片山正通						2
13. 団塚栄喜						2
14. 奥山清行						2
15. 感想/マイベスト5						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	
デザイン発想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	通年	必修	30	1	西田 悠真	
授業の目的・目標						
現役デザイナーの外部講師により、プロデザイナーの発想法や観点を習得する。						
授業の概要						
プロダクトデザインの企画力を強化する。 マーケットリサーチからくる発想法やアイデア展開を学ぶ。						
成績評価の方法						
出席率や授業への参加意欲、レポート内容					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. 概要説明						2
2. デザインとは						2
3. どのように発想していくか						2
4. マーケットリサーチの重要性 1						2
5. マーケットリサーチの重要性 2						2
6. マーケットリサーチの重要性 3						2
7. デザイン発想 1						2
8. デザイン発想 2						2
9. デザイン発想 3						2
10. デザイン発想 4						2
11. アイデア展開 1						2
12. アイデア展開 2						2
13. アイデア展開 3						2
14. アイデア展開 4						2
15. 発表／レポート提出						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			
			時間数は45分換算			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
商品企画			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						
企画書作成・マーケットリサーチ・就活に結び付けられるプレゼンボード・プレゼン力を習得する。						
授業の概要						
地元企業リサーチと商品企画案・企画書の作成、就活に結び付けられるプレゼンボードの制作やプレゼンテーションまでを学び、プロの世界で通用するスキルを身につける。						
成績評価の方法						
マーケットリサーチの取り組み方や企画書の完成度・プレゼンボードと完成度の高いプレゼンテーション力。授業中の課題に取り組む姿勢の総合評価					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.	概要説明		2	16.	企画書作成	2
2.	マーケットリサーチ		2	17.	企画書作成	2
3.	マーケットリサーチ		2	18.	企画書作成	2
4.	マーケットリサーチ		2	19.	プレゼンボード作成	2
5.	マーケットリサーチ		2	20.	プレゼンボード作成	2
6.	企画書作成		2	21.	プレゼンボード作成	2
7.	企画書作成		2	22.	プレゼンボード作成	2
8.	企画書作成		2	23.	プレゼンボード作成	2
9.	企画書作成		2	24.	プレゼンボード作成	2
10.	企画書作成		2	25.	プレゼンボード作成	2
11.	企画書作成		2	26.	プレゼンボード作成	2
12.	企画書作成		2	27.	プレゼンテーション／講評会	2
13.	企画書作成		2	28.	プレゼンテーション／講評会	2
14.	企画書作成		2	29.	プレゼンテーション／講評会	2
15.	企画書作成		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。						

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	
ビジネスプラン			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	
2	後期	必修	60	2	土屋 香美 川松 夕見子	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> モノのデザインだけでなく、「ライフスタイルの提案」シートを作成、発表する。実際の学科の活動で、この授業の学びの活かし方を考える。 社会との接点を意識し、その動向や消費者ニーズなどマーケット感覚を持ち、グループワークにより、共通の目標に向け各自役割を持って協力し合う。 ビジネスの基本要素を理解し、その中で商品やデザインの役割を理解し、これらを企画書としてまとめ、プレゼンする。 						
授業の概要						
感性マーケティング・・・共感するセンスを磨く(入門編) ・商品開発、特に商品の価値づくりの目的と手法を理解し、デザイン開発のためのマーケティングの感性を育てる。 ・取り巻く環境、市場(企業)、生活者の意識の変化に気づく力を養う。チームディスカッションを通してお互いに学び合う。デザインだけに限らず、日常生活から社会全般まで問題意識を持って課題発見する視点を養い、そこを出発点に具体的なビジネスプランを組み立てるプロセスを学ぶ。						
成績評価の方法						
<ul style="list-style-type: none"> グループワーク取組み(リーダーシップ、協力姿勢、積極性等) プレゼンテーション(企画発表の内容と表現) ビジネスプランコンテスト応募 					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
出席日数、授業態度、ワークに対する積極性、気づき・展開力、提案シート・プレゼン力						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	目的を明確にする(自分のなりたい姿を明確化)		2	16.	ビジネスプランコンテスト概要	2
2.	目的を明確にする(デザイン開発の目的を明確化)		2	17.	情報収集、課題設定、調査準備	4
3.	市場変化とユーザーの暮らしを考察		2	18.	リサーチ実施	4
4.	市場変化とユーザーの暮らしを分析		2	19.	リサーチ結果まとめ	4
5.	市場トレンドとライフスタイル提案 - モノ/コトをデザイン		2	20.	具体案検討、詳細計画	4
6.	講座概要、ウォーミングアップ		2	21.	資金/収支計画	4
7.	アイデア出し		2	22.	全体まとめ、プレゼン準備	4
8.	現状分析と仮説作り		2	23.	最終プレゼンテーション	4
9.	マーケティングリサーチ		2	24.		
10.	ターゲット設定		2	25.		
11.	ポジショニング		2	26.		
12.	ブランディング		2	27.		
13.	コンセプト作り		2	28.		
14.	企画書の構成と表現手法		2	29.		
15.	企画書作成		2	30.		
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	
雑貨デザイン			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	
2	通年	必修	30	1	安富 万里子	
授業の目的・目標						
雑貨をデザインするために自分の周りにあるヒントを発見し、実際に試作・検討をする。						
授業の概要						
1枚のシートから発想される雑貨のデザインをする。試作とプレゼンテーションボードを作成し、一連のデザインワークを体験する。						
成績評価の方法						
作品内容・授業態度・出席状況などから評価					課題	40%
					平常点	30%
					学習意欲	30%
使用テキスト・教材						
参考資料の配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 雑貨に関わる仕事について・課題説明						2
2. 市場・他アイデアの調査・研究						2
3. 市場・他アイデアの調査・研究発表						2
4. アイデア出し・スケッチ						2
5. アイデア出し・スケッチ						2
6. アイデア検討・試作：モデル材料の選定						2
7. アイデア検討・試作：モデル材料の選定						2
8. アイデア検討・試作：モデル材料の選定						2
9. モデルの制作						2
10. モデルの制作						2
11. モデルのチェックとブラッシュアップ						2
12. モデルのチェックとブラッシュアップ						2
13. モデルの撮影とプレゼン資料作成						2
14. モデルの撮影とプレゼン資料作成						2
15. プレゼンテーションショー						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			
			時間数は45分換算			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
インダストリアルデザイン			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	
2	通年	必修	60	2	谷川 憲司	
授業の目的・目標						
人間中心のデザインを学ぶことにより、その後のデザイン活動における大事な基礎の一部を築く。そしてグループワークでデザインプロセスを学ぶことによりコミュニケーション能力などを高め、さらにグループの考えを検証作業を行うことにより自分たちの考えを確認する。						
授業の概要						
人間工学は、人にやさしく、安全で使いやすい機器や生活しやすい環境をつくるために生まれた学問である。人間工学に対する理解を深めた上で、ヒトとモノ、ヒトと環境との関わりを知り、これからの社会でより重要な「人間中心のデザイン」をグループワークを通して学ぶ。						
成績評価の方法						
デザイン力と作品のクオリティー。授業中の課題に取り組む姿勢の総合評価					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.	概要説明		2	16.	モデリング製作	2
2.	マーケットリサーチ		2	17.	モデリング製作	2
3.	マーケットリサーチ		2	18.	モデリング製作	2
4.	アイデアスケッチ		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.	図面作成		2	21.	モデリング製作	2
7.	図面作成		2	22.	モデリング製作	2
8.	図面作成		2	23.	モデリング製作	2
9.	図面作成		2	24.	モデリング製作	2
10.	モデリング製作		2	25.	プレゼンテーション資料作成	2
11.	モデリング製作		2	26.	プレゼンテーション資料作成	2
12.	モデリング製作		2	27.	プレゼンテーション資料作成	2
13.	モデリング製作		2	28.	プレゼンテーション資料作成	2
14.	モデリング製作		2	29.	プレゼンテーション／講評会	2
15.	モデリング製作		2	30.	プレゼンテーション／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		
プラスチック成型			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.	(ハンドスクラップチャー)		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	2020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			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	本野 智美	
授業の目的・目標						
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し、プロダクトにおけるパッケージデザインの発想法を学ぶ。						
授業の概要						
<p>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、デザインアイデアの導き方と必要性、重要性を学ぶ。</p> <p>課題: 1)茶葉の袋と持ち手の工夫を施したティーバッグ個別包装のパッケージデザイン ・課題2)制作ティーバッグを3個以上で1パッケージとした商品のパッケージデザイン ・課題3)A3企画ワンシート</p>						
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	100%
使用テキスト・教材						
プリント配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	課題オリエンテーション 講義：パッケージの歴史と機能					4
2.						
3.	茶葉の研究～発表					4
4.						
5.	アイデア出し～ラフスケッチ					4
6.						
7.	ラフスケッチチェック～アイデア決定～制作計画					4
8.						
9.						
10.	制作～随時チェック					8
11.						
12.						
13.	中間チェック～立体物としての形の追求及びデザインの方向性の確認					4
14.						
15.	修正～完成度を上げるブラッシュアップ～最終提出					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ⅠⅡ			
※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	
デザイン知識			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	
2	通年	必修	30	1	吉川 秀男	
授業の目的・目標						
<p>道具＝プロダクトデザインの持つ機能性や、住環境との関係性などデザインに求められることがいささかでも理解されれば、実社会でのアドバンテージとなることが期待できると考えられる。</p>						
授業の概要						
<p>現代のデザインの辿った道、これからのデザインの方向性を検証することでデザインとは何か？ということを考えながら、椅子の原点でもあるスツールをテーマにしてそのデザインと、また実際に自ら製作することで、生活の道具づくりの持つ意味を考えるきっかけにする。</p>						
成績評価の方法						
課題に取り組む姿勢。発想のオリジナル度・完成したデザインへの評価					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
1. 「デザインで何だろう？」これまでとこれからのデザインについて考える（講座）						2
2. 椅子の原点である「スツール」のデザインのスタート・スツールの資料収集						2
3. デザインコンセプトの立案・アイディアスケッチスタート						2
4. アイディアスケッチ						2
5. アイディアスケッチ						2
6. アイディアスケッチ						2
7. アイディアスケッチ						2
8. 図面作成						2
9. 図面作成						2
10. 製作						2
11. 製作						2
12. 製作						2
13. 製作						2
14. プレゼンテーション／講評会						2
15. 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	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
素材実習 木Ⅱ			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	90	3	平松 高典	
授業の目的・目標						
<p>I 素材としての「木」の範囲を木質材料である合板まで広げ、こうしたものも含め素材を体感的に捉えていく。 II (1年次の「木Ⅰ」に比し) より広範な道具の使用方法および木材加工方法を実践的に学ぶ。 III (関連科目と通して) スケッチが、幾つもの模型や図面などを経て、また、その都度検討が加えられ、そして作業場でかたち作られてゆくものづくりのプロセスを経験する。</p>						
授業の概要						
<p>1. 合板を主材料としたスツールの「一定期間の使用に耐える強度を持った原寸モデル」の製作をおこなう。 ※吉川秀男先生担当の「デザイン図学Ⅱ」、「デザイン知識」で各自デザインしたスツールの原寸モデルの製作をおこなう。 2. 製作のなかで使用する道具、工具について適時学ぶ。</p>						
成績評価の方法						
平常の取り組み、課題 (スツール、レポート) 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する。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1-4. 原寸スチロールモデルの制作①、②						8
5-8. 鉋など木工具の手入れと使用方法について①、②						8
※以下の製作実習は主に集中授業の形式で行われる。 ※各学生のデザインによる個別の作業となるため進捗状況は各自異なるが、おおよその目安は以下の通り。						
9-16. 木取り (寸法の切り出し)						16
17-24. 加工 (接合部分のダボ、ビスケット加工等)						16
25-32. 成形加工 (面取りなどカタチをつくる加工)						16
33-35. 部材の仕上げ						6
36-39. 組み立て (組み立てジグの製作を含む)						8
40-43. 組み立て後の仕上げ						8
44-45. 披露と講評の会						4
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」に従うこと。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。						デザイン図学Ⅱ、デザイン知識

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Ⅱ			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	保科 康浩	
授業の目的・目標						
ガラス雑貨のデザインからモデリング製作までの過程を一貫して経験することができる。ガラスの雑貨が作れるようになる。						
授業の概要						
ガラスを用いて照明デザインを企画からデザイン、モデリングまでを習得し、「ガラス」という素材への理解を深める。						
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。					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. 概要説明						2
2. 素材の特性や現行製品						2
3. マーケットリサーチ						2
4. スケッチ						2
5. マーカースケッチ						2
6. 図面作成						2
7. 図面作成						2
8. モデリング製作						2
9. モデリング製作						2
10. モデリング製作						2
11. モデリング製作						2
12. モデリング製作						2
13. モデリング製作						2
14. プレゼンテーション/講評会						2
15. 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。						

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Ⅱ			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	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		
※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Ⅱ			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	漆畑 雅子 中村 伸明	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・焼き物を制作するにあたり土の特性や成形方法を学び、クオリティーの高い焼き物制作を習得する。 ・革の特性や加工方法を学び、クオリティーの高い革製品を製作できるようになる。 						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・焼き物を制作にあたり、土の特性や成形方法を理解したうえで、粘土の練り方から焼き上がりまでのプロセスを実践して理解して学ぶ。 ・革の特性や加工方法を理解したうえで、デザインスケッチからモデリング製作までの流れを実践して理解する。 						
成績評価の方法						
授業への取り組む姿勢、アイデアの豊富さ、作品のクオリティーを評価					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
資料配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 焼き物／粘土の特性						2
2. デザインスケッチ						2
3. デザインスケッチ						2
4. 制作						2
5. 制作						2
6. 制作						2
7. 制作						2
8. 制作						2
9. プレゼンテーション						2
10. 講評会						2
11. 革の特性						2
12. デザインスケッチ						2
13. 型づくり						2
14. 仕上げ						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。						

シラバス(授業概要)			年度			
			2020年度			
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			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	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デザイナー育成を目指す。						
授業の概要						
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。また、与えられた課題のルールの中で、いかに美しいレイアウトを実現できるかを学ぶ。 課題：静岡市美術館で開催されると想定した「色」をテーマとする展示企画の開催告知グラフィックの制作(B2ポスター・A4フライヤー・チケット)※素材は全てオリジナルであること。						
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 100%	
					平常点	
					学習意欲	
使用テキスト・教材						
プリント配布						
授業内容・授業計画						
					時間数	
1. 課題オリエンテーション 講義：レイアウトとは。ビジュアルデザインとは。					4	
2.						
3. テーマ研究～ビジュアルラフスケッチ					4	
4.						
5. アイディア決定～撮影等開始					4	
6.						
7.						
8. レイアウト作業～随時チェック					8	
9.						
10.						
11. 中間チェック～ビジュアル及びデザインの方向性の確認					4	
12.						
13. 修正～デザインのブラッシュアップ					4	
14.						
15. クラス内プレゼンテーション～講評					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。						

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 II			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	望月 達也	
授業の目的・目標						
CADソフト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。またそれをプレゼンテーションにまで展開する。						
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.	サーフェスの基礎		2	16.	プロダクトデザインの課題 II	2
2.	スイープサーフェスとは		2	17.	プロダクトデザインの課題 II	2
3.	ロフトサーフェスとは		2	18.	プロダクトデザインの課題 II	2
4.	トリムサーフェスとは		2	19.	プロダクトデザインの課題 II I	2
5.	サーフェスの応用		2	20.	レンダリング	2
6.	サーフェスの応用		2	21.	図面作成	2
7.	サーフェスの応用		2	22.	プレゼンテーション資料作成 提	2
8.	サーフェスの応用		2	23.	プロダクトデザインの課題 III	2
9.	プロダクトデザインの課題 I		2	24.	プロダクトデザインの課題 III	2
10.	プロダクトデザインの課題 I		2	25.	プロダクトデザインの課題 III	2
11.	プロダクトデザインの課題 I		2	26.	プロダクトデザインの課題 III	2
12.	プロダクトデザインの課題 I		2	27.	レンダリング	2
13.	レンダリング		2	28.	図面作成	2
14.	図面作成		2	29.	プレゼンテーション資料作成 提	2
15.	プレゼンテーション資料作成 提		2	30.	課題のプレゼンテーション 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	
ポートフォリオ制作 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	
2	後期	必修	30	1	本野 智美	
授業の目的・目標						
自分の情報を伝える手段として、就職面接の際に実践的に活用できるポートフォリオの制作手法を身に付ける。						
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。 また、年度末に校内で実施される「ポートフォリオ面談会」への参加時に、来場企業様に自分を最大限にアピールできる、完成された内容を目指す。						
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	80%
					平常点	10%
					学習意欲	10%
使用テキスト・教材						
特になし						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	オリエンテーション～ポートフォリオとは 作品の情報収集・データ化					4
2.						
3.	自分キーワードの抽出～テーマカラー、フォント、レイアウトの方向性決定～台					4
4.	割り					
5.						
6.						
7.	各自デザイン作業～随時チェック					12
8.						
9.						
10.						
11.	中間チェック～デザインの方向性の確認					4
12.						
13.	修正～デザインのブラッシュアップ					4
14.						
15.	最終チェック～修正～完成度を上げる					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
キャリアプランⅡ			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
2	後期	必修	30	1	太田 稔子
授業の目的・目標					
①コミュニケーション能力を高める ②自分らしさの発見とスキルアップ ③ビジネスマナー検定対策 ④就職に必要な書類作成と就職活動の進め方を身につける					
授業の概要					
更に「自分自身を知ること」、特に自分の弱みを知り、個々の働くことに対する意識を高める。自分の得意なコミュニケーション能力を強化することを重視し、様々な場面で対応できるビジネスマナーの基礎を身につける。個人で就職活動ができるノウハウを伝授する。					
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	
				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.	業種と職種	頭在求人と頭在求人	求人票の見方	2	
15.	エントリーシートに備える	履歴書書き方基本			2
その他			関連科目		
※单元ごと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
			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	
産学連携プロジェクトⅡ		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	鈴木 啓子
授業の目的・目標					
産業界と連携することで、産業界が求めるレベルのデザインスキルを意識し、その習得を目標とする。産業界からは客観的な評価を受けることができ、生徒のモチベーションアップにつながる。					
授業の概要					
〈再生×経年〉をメインテーマとし、テーマの掘り下げからコンセプト立案・レンダリング・モデリングという一連のデザインプロセスを経て、産業界であるbud brand及び関連企業にプレゼンテーションを行う。最終的にはミラノで開催される『ミラノ デザイン ウィーク』においての出席を目指す。					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席状況 ・授業に対する姿勢 ・製作物 ・伝馬町祭りの参加意欲 				課題	70%
				平常点	20%
				学習意欲	10%
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. 授業概要説明/ミラノデザインウィークについて					2
2. メインテーマ：再生×経年 についての掘り下げ					2
3. 企画/コンセプト立案					2
4. アイデアスケッチ/デザイン展開					2
5. アイデアスケッチ/デザイン展開					2
6. 図面/レンダリング作成					2
7. 図面/レンダリング作成/中間発表への準備					2
8. 中間発表					2
9. デザインの見直し					2
10. モデル製作					2
11. モデル製作					2
12. モデル製作					2
13. モデル製作					2
14. 提出物まとめ/プレゼンテーション準備					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。					

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Ⅲ			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	保科 康浩	
授業の目的・目標						
地域で開催されるイベントに参加することにより、販売されるクオリティーまでのスキルアップと材料費のコスト計算による原価計算や販売方法を習得する。						
授業の概要						
静岡県葵区伝馬町で開催される『伝馬町七夕まつり』の出店で販売するグッズ関連の提案・製作・販売までを担当して地域活性と商品販売までを学ぶ。						
成績評価の方法						
<ul style="list-style-type: none"> ・ 出席状況 ・ 授業に対する姿勢 ・ 製作物 ・ 伝馬町祭りの参加意欲 				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. 概要説明						2
2. グループ分け／製作物						2
3. 材料買い出し						2
4. 製作						2
5. 製作						2
6. 製作						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. ラッピング						2
14. ラッピング						2
15. 販売実習						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	
研修旅行			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	
2	後期	選択	60	2	担当教員	
授業の目的・目標						
<p>国外の歴史・文化・生活に触れ、視野を広げる。 日本と海外のデザインの違いなどを学ぶ。 海外生活やグループ行動を通し、生活力や協調性を身につける。</p>						
授業の概要						
約一週間の海外滞在を通し、国外の歴史・文化・生活などに触れる。						
成績評価の方法						
参加意欲と姿勢。レポートの完成度。					平常点	50%
					レポート	50%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. オリエンテーション①						2
2. オリエンテーション②						4
3. オリエンテーション③						4
4. 研修						50
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			