

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 目 録	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	
専 門 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
	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			2
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		
			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	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、卒業制作展に活用するパネル及び写真集に使用する。						
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。 デジタル一眼レフを使い、自分の作品の特徴を判らせる撮影方法を学びスタジオで撮影する。						
成績評価の方法						
出席数、研修会への取り組む姿勢					課 題	%
					平常点	50%
					学習意欲	50%
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、シャッタースピード、ISOの配 列及び関係性を再度復習～理解	2
12.	球技大会		2	27.	・自分の作品の特徴を活かし、判り	2
13.	球技大会		2	28.	易くスタジオで定常光を使い撮影	2
14.	球技大会		2	29.	(27～30)	2
15.	ボウリング大会		2	30.		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	
国際化論			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	
3	通年	必修	30	1	保科 康浩	
授業の目的・目標						
日本固有の文化や美意識を客観的にとらえ、国際的にみた現代日本に対する評価を認識し、又、文化の多様性を理解したうえで、実習課題を通してデザインにおける国際的な視点や考え方を学ぶ。						
授業の概要						
来日/在日外国人たちに販売促進するためのインバウンドを目的とした商品/デザイン開発を幅広い観点から習得。						
成績評価の方法						
出席数、授業態度、提出課題内容により総合評価					課題	50%
					平常点	20%
					学習意欲	30%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 概要説明、海外からみた日本/日本人とは						2
2. 日本と西洋の文化とデザインについて						2
3. インバウンド需要について、						2
4. 来日外国人のニーズ						2
5. インバウンド向け商品企画						2
6. インバウンド向け商品企画						2
7. デザイン展開						2
8. デザイン展開						2
9. デザイン詳細						2
10. デザイン詳細						2
11. 提出用データ作成						2
12. 提出用データ作成						2
13. まとめ						2
14. 課題提出						2
15. プレゼンテーション						2
その他			関連科目			
※課題実習を実施する。						

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	
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	通年	必修	60	2	猿川 雄一	
授業の目的・目標						
日常生活の中から、ヒトとモノ、ヒトと環境に関する問題点を抽出し、各自のテーマに沿った具体的デザインを試みてユニバーサルデザインの理解を深め、さらに自分の考えを検証作業を行うことにより確認する。同時にデザインプロセスを学び、プレゼンテーション技術を習得する。						
授業の概要						
ユニバーサルデザイン (UD)は、障害の有無、年齢や性別などにかかわらず誰もが安全で快適に利用できる道具や環境を作り出すことを基本としている。UDの理解を深めた上でヒトとモノ、ヒトと環境との関係をより良いものにするデザインを学ぶ。						
成績評価の方法						
課題(提出物)と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.	UDの理解(講義)、課題の説明、学内のUD検証	2	16.	デザイン展開、ラフモデル制作、ラフ図面制作	2	
2.	学内のUD検証(レポート提出)	2	17.	モデル、レンダリング、図面などの制作	2	
3.	公共施設などのリサーチ(レポート提出)	2	18.	モデル、レンダリング、図面などの制作	2	
4.	公共施設などのリサーチ(レポート提出)	2	19.	モデル、レンダリング、図面などの制作	2	
5.	研究機関の見学(レポート提出)	2	20.	モデル、レンダリング、図面などの制作	2	
6.	研究機関の見学(レポート提出)	2	21.	検証作業	2	
7.	各自テーマの絞り込み、設定、リサーチ	2	22.	検証作業	2	
8.	各自テーマの絞り込み、設定、リサーチ	2	23.	検証作業、プレゼンボード制作	2	
9.	コンセプト立案、アイデアスケッチ	2	24.	検証作業、プレゼンボード制作	2	
10.	コンセプト立案、アイデアスケッチ	2	25.	プレゼンボード制作	2	
11.	アイデアスケッチ	2	26.	プレゼンボード制作	2	
12.	アイデアスケッチ	2	27.	プレゼンテーション・講評	2	
13.	アイデアスケッチ、デザイン展開	2	28.	プレゼンテーション・講評	2	
14.	アイデアスケッチ、デザイン展開	2	29.	作品修正	2	
15.	デザイン展開、ラフモデル制作、ラフ図面制作	2	30.	作品修正	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	
シューズデザイン			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	
3	前期	必修	30	1	保科 康浩	
授業の目的・目標						
足の構造に関する基礎知識、足に起こるトラブルの原因と対策方法の知識、履物の製作に関する基本的な知識を習得する。						
授業の概要						
現代人が行動する中で、履物は欠かせないアイテムであり、機能性、安全性、快適性、そしてデザイン性等が求められる。本講座では、足の基本的な構造、足が抱えるトラブルの原因と対策、履物をデザインする上で必要な製作知識を学ぶ。						
成績評価の方法						
デザイン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
1. 人間の骨格、足の構造、足のトラブルの原因と対策について						2
2. 人間の骨格、足の構造、足のトラブルの原因と対策について						2
3. 人間の骨格、足の構造、足のトラブルの原因と対策について						2
4. フットプリンターを使用して自分の足形、正確なサイズを知る						2
5. フットプリンターを使用して自分の足形、正確なサイズを知る						2
6. 履物の製作工程を学ぶ						2
7. 履物の製作工程を学ぶ						2
8. 履物の製作工程を学ぶ						2
9. デザインするための情報収集						2
10. デザインするための情報収集						2
11. ラスト(足型)をベースにインソール、アウトソールのデータ化						2
12. ラスト(足型)をベースにインソール、アウトソールのデータ化						2
13. ラスト(足型)をベースにインソール、アウトソールのデータ化						2
14. 生地選定、発泡素材をベースに履物を制作する						2
15. 仕様書、製作物の提出						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	
家具デザイン			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	
3	前期	必修	30	1	吉川 秀男	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らのコンセプトを形にまとめる力を養う。</li> <li>・自らの作業工程をコントロールし実現する。</li> <li>・コンセプトを第三者に理解してもらおうプレゼン能力を養う。</li> </ul>						
授業の概要						
<p>世の中の全てのモノには存在理由があり、そのモノを形にする素材及び技術が必要。          基本的な存在理由（コンセプト）を形にする進め方を学ぶ。</p>						
成績評価の方法						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・各工程ごと内容提出。</li> <li>・完成デザインと共に各工程内容の提出。</li> </ul>					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. 課題説明、求める成果内容の意味を理解する。						2
2. PC内でのマーケットリサーチ、既製物を知る。						2
3. マーケットリサーチ&アイディアスケッチ						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. ラフスケッチ、構造検討						2
8. ラフスケッチ、構造検討						2
9. 三面図作成						2
10. 三面図作成						2
11. 最終レンダリング作成						2
12. 最終レンダリング作成						2
13. 最終レンダリング作成（資料づくり）						2
14. プレゼン資料づくり						2
15. 全員で完成デザインのプレゼン						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	2020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			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						
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
1. 伝統工芸の種類、技術について(概論)						2
2. 伝統工芸の販売の現状について(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イメージを作る。ラフデザイン画						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(1)						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	2020年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ラッピング&ディスプレイ			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 千賀子	
授業の目的・目標						
作品の展示方法やディスプレイ方法を習得する。						
授業の概要						
作品や製品がより魅力的に見えるディスプレイ方法やディスプレイに必要な材料や活用法にを学ぶ。						
成績評価の方法						
授業態度・出席日数・提案内容					課題	50%
					平常点	20%
					学習意欲	30%
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. ディスプレイについて						2
3. ディスプレイの必要性						2
4. ディスプレイ方法						2
5. ディスプレイに必要なこと						2
6. ディスプレイ材料						2
7. ディスプレイレイアウト						2
8. 総合復習						2
9. 実技テスト						2
10. 模擬試験						2
11. ディスプレイ実践						2
12. ディスプレイ実践						2
13. ディスプレイ実践						2
14. ディスプレイ実践						2
15. ディスプレイ実践						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	
デザインアプリケーション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	通年	必修	60	2	宮崎 宏治	
授業の目的・目標						
動画撮影技術と動画編集を習得し、動画を用いたポートフォリオ制作や動画編集を職とした道も選択できるスキルを身につける。						
授業の概要						
スマートフォンで撮影した動画データの編集加工や、ビデオカメラで撮影した動画データ等を編集して制作する。						
成績評価の方法						
出席数、授業への取り組む姿勢、提出作品の完成度					課題	50%
					平常点	20%
					学習意欲	30%
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.	動画編集	2
2.	ファイル形式の違い		2	17.	動画編集	2
3.	編集の形式		2	18.	動画編集	2
4.	動画組み立て		2	19.	動画編集	2
5.	編集目的		2	20.	動画編集	2
6.	BGMの種類		2	21.	動画編集	2
7.	BGM効果		2	22.	動画編集	2
8.	カット/トリミング		2	23.	動画編集	2
9.	エフェクト		2	24.	動画編集	2
10.	オブジェクト		2	25.	動画編集	2
11.	エンコード		2	26.	動画編集	2
12.	動画編集		2	27.	プレゼンテーション	2
13.	動画編集		2	28.	プレゼンテーション	2
14.	動画編集		2	29.	プレゼンテーション	2
15.	動画編集		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	
デザインCAD 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	
3	通年	必修	30	1	望月 達也	
授業の目的・目標						
3DCADソフトSolidworksのオペレーションを学習する中で、より高度な製品図面の描き方を習得する。						
授業の概要						
製品をデザインし、形にしていく図面作成スキルと必要となるCADによる製図の描画方法を学習する。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活用する手法までを学ぶ。						
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	20%
					学習意欲	30%
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. ラフスケッチイメージ画像を用いた3Dモデリングについて						2
2. ラフスケッチイメージ画像を用いた3Dモデリングについて						2
3. プロダクトデザイン 課題I (スケッチ)						2
4. プロダクトデザイン 課題I (モデリング)						2
5. プロダクトデザイン 課題I (モデリング)						2
6. プロダクトデザイン 課題I (モデリング)						2
7. レンダリング・図面作成						2
8. プロダクトデザイン 課題II (スケッチ)						2
9. プロダクトデザイン 課題II (モデリング)						2
10. プロダクトデザイン 課題II (モデリング)						2
11. プロダクトデザイン 課題II (モデリング)						2
12. レンダリング・図面作成						2
13. 3Dプリンターによる造形						2
14. プレゼンテーション資料作成						2
15. 課題の講評会						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	
ポートフォリオ制作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	
3	前期	必修	30	1	本野 智美	
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。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	20%
					平常点	10%
					学習意欲	70%
使用テキスト・教材						
特になし						
授業内容・授業計画						
						時間数
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
2.						
3.						
4.						
5.						
6. 各自必要とするポイントを修正していく						
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						26
10. ・追加図面などの作成						
11. ・ラフスケッチなどの追加						
11. →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						
12.						
13.						
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Ⅰ		

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"> <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>・ 卒業研究や作品を、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、自分の意図や狙いを効果的に伝えることができるプレゼンテーションを目的として、準備段階での情報収集・検証・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シミュレーションしながら学ぶ。また、プレゼンテーションツールとしてのファイルのまとめ方を学習する。</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、卒研ファイル)</li> <li>・ 卒業研究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>・ 配布資料</li> </ul>						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 授業概要説明、プレゼン自己診断、ウォーミングアップ課題						2
2. プレゼンの基本要素、卒研コンセプト整理						2
3. ↓						2
4. 中間プレゼン用パワーポイント作成						2
5. ↓						2
6. 卒研コンセプトとデザインの整合、裏づけ材料の準備						2
7. ↓						2
8. シナリオの基本形と構成						2
9. ↓						2
10. プレゼンの伝達手段 (話し方、ボディランゲージ、ツール活用等)						2
11. ↓						2
12. 卒研ファイルのまとめ						2
13. ↓						2
14. ↓						2
15. 応用編： ビジネスシーンでのプレゼン例、状況設定プレゼン						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			卒業研究			

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
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	前期	必修	30	1	太田 稔子
授業の目的・目標					
①文章力含めたコミュニケーション能力を高める ②社会人意識を身につける ③就職に対する疑問点、不安感の解消 ④実践力をつける					
授業の概要					
自分自身の強みを知り、自己PRを实践する。 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、特に就職活動に直接結び付くための社会人意識を身につける。					
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 就職活動ガイドブック					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 面接官の視点 自己分析シート配布と書き方					2
2. 仕事のセルフカウンセリング 面接の流れとポイント					2
3. 面接のセオリー よく出る質問基本と意図					2
4. 自己PR事例 志望動機NGと不採用パターン					2
5. 自己分析の重要性 記入のネタを探す					2
6. 面接の種類と評価 ブレインストーミング					2
7. グループ面接実践 面接官は何を見ているのか					2
8. ペアワーク 「3つのキク」スキルの確認					2
9. 自己PR実践発表とコツ グループワーク					2
10. 面接対策 ロープ・グループワーク含む					2
11. 面接対策 ロープ・グループワーク含む					2
12. 面接対策 ロープ・グループワーク含む					2
13. 面接対策 ロープ・グループワーク含む					2
14. 面接対策 ロープ・グループワーク含む					2
15. 就職に対する心構え これからの学生生活で何ができる？					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		
			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	通年	必修	30	1	鷲巣 恭一郎	
授業の目的・目標						
企業とのコラボレーションにより企画から製品までの一連の商品開発を学ぶ。						
授業の概要						
コラボレーションする企業側の要望をヒヤリングし、それにそった提案やデザインをしていき商品化を目指す。						
成績評価の方法						
授業に対する真剣さとレポート評価					課題	50%
					平常点	20%
					学習意欲	30%
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. 企業説明会						2
3. マーケトリサーチ						2
4. マーケトリサーチ						2
5. 提案						2
6. 企画書作成						2
7. 企画書作成						2
8. スケッチ						2
9. スケッチ						2
10. プレゼンボード作成						2
11. プレゼンボード作成						2
12. 学内プレゼンテーション						2
13. 学内プレゼンテーション						2
14. 企業向けプレゼンテーション						2
15. 企業向け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		
卒業制作			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	通年	必修	300	10	安富 万里子		
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。</p> <p>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		課 題	50%
*作品そのものの評価				*授業態度		平常点	20%
						学習意欲	30%
使用テキスト・教材							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 未来を変える目標 SDG s アイデアブック</li> <li>・ AXIS vol. 204 2020年4月号</li> </ul>							
授業内容・授業計画							
						時間数	
1. 配布テキストからキーワードを探るワークショップ						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							
16～20. 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。						80	
80～150. 作品とディスプレイ、プレゼンボードの制作						140	
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	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
卒業制作／マーケティング		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	土屋 香美
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「モノ」と「コト」の新しい価値を提案する「ライフスタイル提案シート」を作成、発表する。</li> <li>・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。</li> </ul>					
授業の概要					
感性マーケティング・・・共感するセンスを磨く。(実践編) <ul style="list-style-type: none"> <li>・商品開発、特に商品の価値づくりを実施し、デザイン開発のためのマーケティングの感性を育てる。</li> <li>・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。</li> <li>・卒業研究のテーマに沿って、マーケティング活動を実施する。</li> </ul>					
成績評価の方法					
出席日数、授業態度、ワークに対する積極性、展開力、プレゼン力				課題	34%
				平常点	50%
				学習意欲	16%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 前回授業の振り返り、デザイン開発の目的を明確にする					2
2. 自分の目的とSWOT分析					2
3. 取り巻く環境(社会、市場、生活者)の動きを知る					2
4. 取り巻く環境(社会、市場、生活者)の動きを知る					2
5. ターゲット市場のトレンドを知る、マップ化					2
6. ターゲット市場のトレンドを知る、マップ化					2
7. ターゲット市場の分析をする					2
8. ターゲット市場の分析をする					2
9. 未来の市場とユーザーの暮らしを考える					2
10. 未来の市場とユーザーの暮らしを考える					2
11. 新しいライフスタイル提案のストーリーを考える(卒業制作テーマ)					2
12. 新しいライフスタイル提案のストーリーを考える(卒業制作テーマ)					2
13. ライフスタイルを変えるデザインアイデアを考える					2
14. ライフスタイルを変えるデザインアイデアを考える					2
15. デザインアイデア発表					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	2020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／制作知識			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 安富 万里子	
授業の目的・目標						
予め素材の知識、加工の知識及び実践を経験することにより卒業研究をより幅が広くより深いものにしていく。						
授業の概要						
卒業研究に取り組むにあたり、材料・素材の研究と加工の演習を実施し、各自の研究・制作に備える。 プロダクト検定に基づいたデザイン開発の習得とプロダクト検定の取得を目指す。						
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。 後半は授業態度・模擬テストを軸に評価する。					課 題	20%
					平 常 点	40%
					学 習 意 欲	40%
使用テキスト・教材						
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.	概要説明		2	16.	プロダクトデザインの背景	2
2.	どんな加工機があるか		2	17.	プロダクトデザインの歴史	2
3.	製作知識		2	18.	社会とプロダクトデザイン	2
4.	各加工機の使用法説明		2	19.	プロダクトデザインとビジネス	2
5.	3Dプリンター		2	20.	デザインプロセス	2
6.	3Dプリンター		2	21.	ユーザ調査のための手法	2
7.	3Dプリンター		2	22.	コンセプト作成のための手法	2
8.	レーザー加工機		2	23.	コンセプト作成のための手法	2
9.	レーザー加工機		2	24.	視覚化のための手法	2
10.	レーザー加工機		2	25.	デザイン評価と科学的研究	2
11.	NC加工機		2	26.	マーケティングとデザイン	2
12.	NC加工機		2	27.	技術とデザイン	2
13.	NC加工機		2	28.	技術とデザイン	2
14.	各機応用		2	29.	模擬テスト1	2
15.	各機応用		2	30.	模擬テスト2	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		
			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IV		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						
企業と共同開発を目指し、発案から製作した作品を外部企業にプレゼンテーションすることで、よりリアルで客観的な評価を受けることができ、スキルアップを習得。						
授業の概要						
テーマに基づき、市場調査から発案・レンダリング・モデリングまでを制作し、最終的に外部企業スタッフにプレゼンテーションをすることでデザイン力とプレゼン力を学ぶ。						
成績評価の方法						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席状況</li> <li>・授業に対する姿勢</li> <li>・デザイン完成度</li> <li>・プレゼンテーション</li> </ul>				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.	修正	2
2.	市場調査		2	17.	ブラッシュアップ	2
3.	市場調査		2	18.	製作	2
4.	アイデアスケッチ		2	19.	製作	2
5.	アイデアスケッチ		2	20.	製作	2
6.	図面作成		2	21.	製作	2
7.	図面作成		2	22.	製作	2
8.	モデル製作		2	23.	中間プレゼンテーション	2
9.	モデル製作		2	24.	ブラッシュアップ	2
10.	モデル製作		2	25.	ブラッシュアップ	2
11.	モデル製作		2	26.	ブラッシュアップ	2
12.	モデル製作		2	27.	プレゼン資料作成	2
13.	モデル製作		2	28.	プレゼン資料作成	2
14.	モデル製作		2	29.	プレゼン資料作成	2
15.	初回プレゼンテーション		2	30.	最終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。						