

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻)

科目 区分	必修 選択 区分	授 業 科 目	実務経験による授業	うちシラバス 移行	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時間数				うちシラバス添付授業時間数			
					週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
講義	必修	プロダクトデザイン論	●		2	26							26	26							
		色彩学	●		2	26							26	26							
		英会話1	●		2	26							26	26							
		英会話2	●		2	32							32	32							
		英会話3	●				2	26					26		26						
		英会話4	●				2	32					32		32						
		デザイン史1	●				2	26					26		26						
		デザイン史2	●				2	32					32		32						
		材料学1	●						2	26			26				26				
		材料学2	●						2	32			32				32				
		工業技術概論	●						2	32			32				32				
意匠登録	●						4	64			64				64						
製品開発論	●	★									52							52			
工業デザインマネジメント	●								4	52	20				52						
タイポグラフィ基礎	●			4	20				4	20	20	20			20						
演習	必修	スケッチ 1	●	★	4	52							52	52				52			
		スケッチ 2	●	★	4	64							64	64				64			
		基礎製図1	●		4	52							52	52							
		基礎製図2	●		4	64							64	64							
		グラフィックデザイン基礎1	●		4	52							52	52							
		グラフィックデザイン基礎2	●		4	64							64	64							
		人間工学演習	●		4	64							64	64							
		モデリング	●		4	52							52	52							
		照明機器	●		4	64							64	64							
		実材演習 1	●		4	52							52	52							
		実材演習 2	●		4	64							64	64							
		デッサン	●		4	52							52	52							
		造形演習 1	●		4	52							52	52							
		造形演習 2	●		4	64							64	64							
		デジタルスケッチ	●			4	52						52		52						
		縫製プロダクトデザイン演習1	●				4	64					64		64						
		SolidWorks 1	●	★			4	52					52		52			52			
		SolidWorks 2	●	★			4	64					64		64			64			
		発想表現	●			4	52						52		52						
		製品色彩学	●			4	64						64		64						
		実材演習 3	●			4	52						52		52						
		実材演習 4	●			4	64						64		64						
		デザインプロセス1	●			4	52						52		52						
		デザインプロセス2	●			4	64						64		64						
		Housewear Design	●			4	64						64		64						
		Active Design1	●			4	52						52		52						
		Active Design2	●				4	64					64		64						
		Active Design3	●					4	52				52			52					
		Active Design4	●					4	64				64			64					
		Fusion360	●					4	52				52			52					
		撮影技術	●					4	64				64			64					
		実材演習5	●					4	52				52			52					
		実材演習6	●					4	64				64			64					
		Future Design 1	●					4	52				52			52					
		Future Design 2	●					4	64				64			64					
		トータルデザイン	●	★			4	52					52			52			52		
		公共機器	●	★			4	64					64			64			64		
		卒制サポート1										4	20	20							
		卒制サポート2										4	72	72							
		実材演習7	●									4	52	52				52			
		実材演習8	●									4	64	64				64			
		実技	必修	Industrial Clay1	●		4	52							52	52					
				Industrial Design1	●		4	64							64	64					
				Industrial Clay2	●				4	64					64		64				
				Furniture Design	●				4	52					52		52				
				Craft Design1	●				4	64					64		64				
ユニバーサルデザイン	●						4	52					52		52						
Industrial Design2	●								4	52			52			52					
Craft Design2	●								4	52			52			52					
Industrial Design3	●			★							4	52	52				52		52		
卒業制作												4	64	64							
卒業制作 リサーチ												8	160	160							
卒業制作 批評会												8	40	40							
卒業制作 展覧会作業												8	24	24							
その他	必修		体育祭				10		10		10		40								
			東美祭				70		70		70		70	280							
			就職ガイダンス1										20	20							
			就職ガイダンス2										32	32							
自由選択		健康診断				2		2		2		8									
		個人面接				2		2		2		8									
		担任課題								50		160	210								
		オリエンテーション				10		10		10		10	40								
		新入生研修				8							8								
		ポートフォリオ講座							4	20			20								
		縫製プロダクト演習2	●						4	52			52			52					
		縫製プロダクト演習3	●								4	52	52				52				
		FUTURE DESIGN2	●								4	52	52				52				
ユニバーサルデザイン2	●									4	52	52				52					
必修科目授業時間数						1,160		1,202		1,034		874	4,270	1,058	1,108	890	396	116	116	116	104
卒業に必要な授業時間数						1,160		1,202		1,034		874	4,270	1,058	1,108	890	396	116	116	116	104

※上記、実務教員授業時間数・うちシラバス添付授業時間数の合計は、選択必修全科目・自由選択科目も含んでいます。

博物館法施行規則第七条に基づき学芸員資格の試験科目の免除を希望する者は、次の講義科目を履修しなければならない。

科目 区分	必修 選択 区分	授 業 科 目	実務経験による授業 うちシラバス添付	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時間数				うちシラバス添付授業時間数			
				週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
		博物館概論		2	48							48								
		生涯学習概論		2	48							48								
		博物館教育論		2	48							48								
		博物館情報・メディア論				2	48					48								
		博物館経営論				2	48					48								
		博物館資料論				2	48					48								
		博物館資料保存論						2	48			48								
		博物館展示論							2	48		48								
		博物館実習									4	90	90							
		必修科目授業時間数				240		144		96		90	474							
学芸員受験資格に必要な授業時間数				240		144		96		90	474									

指導内容書

授業計画進行表（前期 後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/17	企業内デザイナーに期待されること ・ポジティブコンテンツ、デザイナーって何者？ ・採用面接と試験課題について ・人事考課の評価項目/評価と教育など	第10回 7/3	製品の実現 ①-2部材と技術 ・テーマ製品の展開図と仕様及びコストと調達 ・既存製品(100円CLOCK)の部品展開図と仕様
第2回 4/24	製品開発のプロセスについて ・製品開発フローチャート ・開発体系と部門関係 ・事業計画に基づく新製品開発計画とデザイン	第11回 7/10	製品の実現 ②原価と調達 ・製品の原価構成(仕組と成立ち) ・部品の調達拠点の例
第3回 5/8	購買動機と購買チャンス ・人のライフステージにおける、 モ/（製品とサービスの）購買チャンスと 購買動機を描く。	第12回 7/17	企画書を描く ・新製品開発の進め方とアイデア評価 ・マーケティング分析と新製品提案(企画書) QMSデザインマネジメント
第4回 5/15	コンセプトを考える ・購買チャンスと購買動機から製品(サービス) のコンセプトを描く	第13回 7/24	QMSデザインマネジメント ・身近な以前活動ツール PWビジネスのNewアイデア(コンセプト)提案
第5回 5/29	4回に分けて、 基本的なマーケティング分析手法の概要を知る ①製品のポジショニング	第14回 /	
第6回 6/5	マーケティング分析 ②差別化 ・マーケティングベネフィットと商品分析	第15回 /	
第7回 6/12	マーケティング分析 ③4P: 製品とプロモーション ・ブランド戦略/製品訴求活動	第16回 /	
第8回 6/19	マーケティング分析 ④4P: チャンネル/ 価格 ・チャンネルの機能と変化/チャンネルコスト ・価格の構造/価格の設定と損益分岐点	第17回 /	
第9回 6/26	製品の実現 ①-1部材と技術 ・製品実現のための部材・加工・技術を知る	第18回 /	

授業名 製品開発論

担当講師 小黒 幸雄

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

企業の商品開発における開発プロセスの事例を通して、デザイナーに期待される仕事の範囲と役割について考える。
基礎的なマーケティング理論を学習し、製品開発におけるコンセプト構築と提案力の向上を図る。
製品の実現へは、部材と技術・コストと調達の事例を通して実行力を身に付け、製品の具現化を提案できる知識を得る。

担当教員は、リズム時計工業株式会社に入社、デザイナーとしてだけでなく外装設計及び購買部門で、製品実現の開発から調達・製造に係わり生産管理・品質管理のマネジメントスキルを得る。その後は商品企画部門でプレステージクロックの構築に貢献。在職中に東洋美術学校と産学共同での展示会を実施。退職後現在は、フリーランスとして株式会社デアゴスティーニ・ジャパンで組立模型PWの組立て検証(QC)業務と完成品販売のモデラー、リペアー等のサポート業務に携わっている。上記、製造メーカーとしての新製品開発と外資系出版の実務体験に基づき、プロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

企業人として、期待される「即戦力と十分な能力」を持つことができた。
デザインに係わるテクニカルなスキルは他の講義で習得する。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

当日の講義に係わる演習課題を時間内に回答、提出してもらう。
次の講義で発表と好評を行います。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

演習課題を行う為の筆記用具(鉛筆よりもボールペン、サインペンが望まし)
PCでの演習がある場合には、事前にお知らせする。

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

PC出力プロジェクター

2024年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 1年

授業名 スケッチ1

担当講師 田中徹

授業計画進行表（前期 後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/19	授業の進め方、目的を説明 簡単なスケッチを描かせて実力をチェックする。 スケッチの種類、役割と意義の解説	第10回 6/28	白物家電から任意の製品を選んで描く 構図／質感／カラーリングを総合的に考える実習
第2回 4/26	家庭用ハンディタイプ電気掃除機 構図とバック、陰の付け方	第11回 7/5	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる
第3回 5/10	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる	第12回 7/12	前期の作品から任意のテーマを選びリファイン作業をする 進化の度合いを確認し、その内容を分析する
第4回 5/17	ヘッドマウントディスプレイ バリュー、コントラストの付け方実習	第13回 7/27	期末テスト□ 自由課題□ (夏休み課題を指示)□
第5回 5/24	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる	第14回 /	
第6回 5/31	コーヒーマーカー 透明ガラスを中心に質感表現実習	第15回 /	
第7回 6/7	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる	第16回 /	
第8回 6/14	照明器具(電気スタンド) 光を効果的に使った省略方法の実習	第17回 /	
第9回 6/21	前回のリファイン作業 より質感、クオリティを上げる	第18回 /	

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

ラフスケッチ実習
立体に対する観察力、表現力を身につけるための実習(反復練習)を行う。
鉛筆やマーカー等のアナログツールを用い短時間に多くの枚数を描く練習をする。
担当教員は、いすゞ自動車工業、本田技術研究所のデザイン室にて自動車デザイン業務に従事。
現在は、フリーランスとして大手内外自動車メーカーと共同開発及び、自動車のみならず船舶、その他
プロダクト製品も手掛けている。
上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

1.道具に慣れる。2、道具の使い方、目的を理解する。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

学校側準備欄円定規 円定規 カーブ定規 雲形定規 カラーマーカー コットンパッド フィクサチフロ
ベビーパウダー 鉛筆削り機 シンリード色鉛筆
個人で準備 パステル 色鉛筆セット PMパッド 消しゴム ねり消しゴム 直線定規 ボールペン

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

①マーカー ②パステル ③鉛筆 ④定規 ⑤スタイロフォーム ⑥発ボウアクリル
⑦Adobe XD ⑧Adobe illustrator ⑨Adobe Photoshop ⑩3DCAD(Fusion360等)

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

プロジェクター ペンタブレット(講師用)

2024年度

指導内容書

授業計画進行表（前期（後期））

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 1年

授業名 スケッチ2

担当講師 田中徹

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/31	夏休み課題の講評□ その課題の中から1案を選び□ より質感、クオリティを上げる□	第10回 11/9	模写3回目 複合スケッチ フロントとリアビューを合成して1枚にまとめる
第2回 9/7	自動車のキー 枚数出し実習/最低4枚(A6サイズ)	第11回 11/16	スクーターのスケッチ
第3回 9/14	前回のキーを意識したキーホルダーをキーとセットで 描く 枚数出し実習/最低4枚(A6サイズ)	第12回 11/30	スクーターのスケッチ フロントとリアビューを合成して1枚にまとめる
第4回 9/21	ステーションナリー 半透明の樹脂ケースに入ったペンや定規類が半分露 出した状態を描く	第13回 12/7	EVコンピューター フロントクォータービュー
第5回 9/28	人形(ひとがた)ロボットの任意の画像を選び模写する 主に質感と手抜き	第14回 12/14	EVコンピューター リアクォータービュー
第6回 10/5	2Dアニメキャラのロボット化 主に質感とバランス	第15回 12/21	EVコンピューター フロントとリアクォーターを1枚に合成してまとめる
第7回 10/12	これまでに描いた製品を二つ選び1枚の絵にまとめる それらの関係性が分かるストーリーを考える 主と従を明確にする	第16回 1/11	自由課題 1枚 1年間のまとめ、講評
第8回 10/26	模写1回目	第17回 /	
第9回 11/2	模写2回目	第18回 /	

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

ラフスケッチ実習
立体に対する観察力、表現力を身につけるための実習を行う。
鉛筆やマーカー等のアナログツールを用い短時間に多くの枚数を描く練習をする。
加えて、時間を有効に使い、時間内に目標品質に達する習慣を体得する。

担当教員は、いすゞ自動車工業、本田技術研究所のデザイン室にて自動車デザイン業務に従事。
現在は、フリーランスとして大手内外自動車メーカーと共同開発及び、自動車のみならず船舶、その他プロダクト製品も手掛けている。
上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

1.プロとしての第一段階イメージスケッチ・プレゼンテーション用のテクニックを身につける。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

複合的なものも含め、より難度の高いテーマに挑戦、毎週提出を原則とする。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

学校側準備欄円定規 円定規 カープ定規 雲形定規 カラーマーカー コットンパッド フィクサチフロ
ペビーパウダー 鉛筆削り機 シンリード色鉛筆
個人で準備 パステル 色鉛筆セット PMパッド 消しゴム ねり消しゴム 直線定規 ボールペン

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

プロジェクター ペンタブレット(講師用)

指導内容書

授業計画進行表（前期 後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/16	授業説明及び概念説明 基本ソリッドモデリング① スケッチ、押出し/カット、回転/カットの習得	第10回 6/25	課題⑤-2 グループワーク(1):選択課題
第2回 4/23	基本ソリッドモデリング② スイープ、ロフト、参照ジオメトリ、面取り、フィレット、ミラー、パターン、移動、シェル、断面表示の習得 課題①-1 家具のモデリング:子供用机&椅子	第11回 7/2	基本ソリッドモデリング⑤ レンダリングの習得② 課題⑥ 文房具のモデリング(2):ペン
第3回 5/7	基本ソリッドモデリング③ アセンブリ、履歴、2D図面展開の習得 課題①-2 家具のモデリング:子供用机&椅子	第12回 7/9	課題⑦-1 自由なテーマでモデリング(1)
第4回 5/14	課題② 家庭用品のモデリング(1):洗濯バサミ	第13回 7/16	課題⑦-2 自由なテーマでモデリング(1)
第5回 5/21	課題③-1 文房具のモデリング(1):テブディスペンサー	第14回 /	
第6回 5/28	課題③-2 文房具のモデリング(1):テブディスペンサー	第15回 /	
第7回 6/4	基本ソリッドモデリング④ レンダリングの習得① 課題④-1 家庭用品のモデリング(2):ジョウロ	第16回 /	
第8回 6/11	課題④-2 家庭用品のモデリング(2):ジョウロ	第17回 /	
第9回 6/18	課題⑤-1 グループワーク(1):選択課題	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

Solidworksの使い方を習得します。
ソリッドCADの概念を学び、3Dデータ作成の基本操作を体得することを目的とします。
レベルを上げながら様々なプロダクトのモデリングを行います。
3Dプリンター用データの作成及びレンダリング、2D図面への展開を行います。

* 授業進行状況により、課題内容が変わる事があります。
* 他授業との連携作業がある場合があります。
* 卒業制作用のモデリング、レンダリングのフォローをします。

担当教員は、株式会社バンダイ入社時より、3DCAD立ち上げに参加し、退職後も同社と3DCAD設計業務委託契約締結。現在は、フリーランスとして多岐にわたるデザイン、商品化に携わっており、国内外とわず展示会に参加、メディア掲載もされている。
上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

ソリッドの基本操作の習得、自己応用力

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目:試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点:A、89-80点:B、79-70点:C、69-60点:D、59点以下:不合格

提出課題

最終日に全課題の3Dデータを提出します。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USBメモリ、ノート

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

特になし

2024年度
指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 2年

授業名 SolidWorks2

授業計画進行表（前期 後期）

担当講師 阿武優吉

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/27	基本ソリッド&サーフェスモデリング① 押し出し、回転、スイープ、ロフトの習得 課題⑧ 文房具のモデリング(3):判子	第10回 11/12	課題13-1 文房具のモデリング(4):ハサミ
第2回 9/3	基本ソリッド&サーフェスモデリング② オフセット、延長、トリム、サーフェスカットの習得 課題⑨-1 玩具のモデリング(1):人形	第11回 11/19	課題13-2 文房具のモデリング(4):ハサミ
第3回 9/10	基本ソリッド&サーフェスモデリング③ 3Dスケッチ、カーブ、フィル、編み合わせの習得 課題⑨-2 玩具のモデリング(1):人形	第12回 11/26	課題14-1 容器のモデリング(1):ペットボトル
第4回 9/17	課題10-1 玩具のモデリング(2):車	第13回 12/3	課題14-2 容器のモデリング(1):ペットボトル
第5回 9/24	基本ソリッド&サーフェスモデリング④ スケッチベースのCAD操作の取得 課題10-2 玩具のモデリング(2):車	第14回 12/10	課題15-1 自由なテーマでモデリング(2) (PD2は、卒業制作用のモデリング、レンダリングも可)
第6回 10/1	課題11 家庭用品のモデリング(3):スコップ	第15回 1/7	課題15-2 自由なテーマでモデリング(2) (PD2は、卒業制作用のモデリング、レンダリングも可)
第7回 10/8	課題12-1 グループワーク(2):選択課題	第16回 1/14	課題15-3 自由なテーマでモデリング(2) (PD2は、卒業制作用のモデリング、レンダリングも可)
第8回 10/29	課題12-2 グループワーク(2):選択課題	第17回 /	
第9回 11/5	課題12-3 グループワーク(2):選択課題	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

Solidworksの使い方を習得します。
ソリッドCADの概念を学び、3Dデータ作成の基本操作を体得することを目的とします。
レベルを上げながら様々なプロダクトのモデリングを行います。
3Dプリンター用データの作成及びレンダリング、2D図面への展開を行います。

* 授業進行状況により、課題内容が変わる事があります。
* 他授業との連携作業がある場合があります。
* 卒業制作用のモデリング、レンダリングのフォローをします。

担当教員は、株式会社バンダイ入社時より、3DCAD立ち上げに参加し、退職後も同社と3DCAD設計業務委託契約締結。現在は、フリーランスとして多岐にわたるデザイン、商品化に携わっており、国内外とわず展示会に参加、メディア掲載もされている。
上記、実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

ソリッド&サーフェスの基本操作の習得、自己応用力

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

最終日に全課題の3Dデータを提出します。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USBメモリ、ノート

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

特になし

指導内容書

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師 末田 浩二

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/20	実施内容、テーマ説明 トータルデザイン解説 デザイン対象と展開アイテム、トータルコンセプト デザインランゲージの立案解説	第10回 7/6	プレゼデータの製作 CG、ファイナルモデル、パッケージ、Webページ、アプリデータ、 カタログ製本、Web、説明PPTの製作推進
第2回 4/27	テーマの発想法からデザインランゲージ展開まで ・社会・政治・経済・国際情勢などのビッグワードから 自分の関心ごとへの展開法 ・STP、4Pを整理し提供ソリューションを定める	第11回 7/13	プレゼデータの製作 CG、ファイナルモデル、パッケージ、Webページ、アプリデータ、 カタログ製本、Web、説明PPTの製作推進
第3回 5/11	STP/4P分析からタッチポイントのビジュアル抽出 ・ジャーニーマップの作成とタッチポイントごとの ラブビジュアルの作成	第12回 7/20	プレゼデータの製作 CG、ファイナルモデル、パッケージ、Webページ、アプリデータ、 カタログ製本、Web、説明PPTの製作推進
第4回 5/18	対象アイテムのアイディア展開と洗練 ・プロダクト・コミュニケーション各アイテムの アイディア創作 ・UI表現方法の説明	第13回 7/27	プレゼンテーション
第5回 6/1	対象アイテムのアイディア展開と洗練 ・アイディア決定 ミニプレゼ①と修正ポイントの抽出	第14回 /	
第6回 6/8	対象アイテムのアイディア展開と洗練 ・ミニプレゼ①での修正ポイントを反映したアイディア展開	第15回 /	
第7回 6/15	対象アイテムのアイディア展開と洗練 ・アイディア決定 ミニプレゼ②と修正ポイントの抽出	第16回 /	
第8回 6/22	対象アイテムのアイディア展開と洗練 ・ミニプレゼ②での修正ポイントを反映したアイディア展開	第17回 /	
第9回 6/29	対象アイテムのデザイン案決定 ・各タッチポイントのデザイン案決定し、プレゼン用データ作成 (CG、ファイナルモデル、パッケージ、カタログ、Webページ、ア プリデザイン)	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

これまでのプロダクトデザインの専門性に加え、情報化社会での可視化(ビジュアル)のプロとして、商品、商品広告(AD)、広報(PR)、販促(SP)・企業や事業の広報・広告の各項目でユーザーが接するタッチポイント(全ビジュアル)をトータルにデザイン制作する。
デザインランゲージに基づく、商品/販促/広告の各情報の一貫性のあるビジュアル創作技法を習得する。
1、日常の違和感への気付き
2、プロダクトおよびコミュニケーションデザイン共通のトータルコンセプト立案
3、トータルコンセプトを具現化するデザインランゲージの立案
4、デザインランゲージに基づく、各アイテムのデザイン
担当教員は、株式会社サクサにて、デザイン室長として長年公衆電話、ボタン電話装置、情報セキュリティ機器等の多岐にわたるデザイン業務を実施。また、左記の活動に加え広告・広報ビジュアル等分野を超えた企業のトータルブランディング業務をへて、IR業務にも従事。これらの実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

デザインランゲージに基づく、商品/販促/広告の各情報の一貫性のあるビジュアル創作技法を習得する。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

・プレゼンテーション対象一式
コンセプトボード/スケッチ/モデル/UI画面/説明動画

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

①マーカー ②パステル ③鉛筆 ④定規 ⑤スタイロフォーム ⑥発泡ウアクリル
⑦Adobe XD ⑧Adobe illustrator ⑨Adobe Photoshop ⑩3DCAD(Fusion360等)

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2024年度
指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 3年

授業名 公共機器

授業計画進行表（前期 後期）

担当講師 末田 浩二

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/31	授業概要説明街区開発	第10回 11/16	中間批評(フェーズ1)ジオラマモデル、PPT提案
第2回 9/7	コンセプト、リサーチ街区調査	第11回 11/30	モデル製作(フェーズ2)中間からの修正ポイント抽出とアイテム、ジオラマ製作
第3回 9/14	コンセプト、リサーチ街区調査	第12回 12/7	ファイナルモデル製作(フェーズ2)アイテム、ジオラマ製作
第4回 9/21	分析及びコンセプト 街区調査分析まとめと報告 対象街区の決定、グランドコンセプトとデザイン言語の立案	第13回 12/14	ファイナルモデル製作(フェーズ2)アイテム、ジオラマ製作
第5回 9/28	コンセプトボード完グランドコンセプトとデザイン言語	第14回 12/21	ファイナルモデル製作(フェーズ2)アイテム、ジオラマ製作
第6回 10/5	アイディア作成サムネイル/ラフモデル製作	第15回 1/11	ファイナルモデル製作(フェーズ2)アイテム、ジオラマ製作
第7回 10/12	モデル製作(フェーズ1)サムネイル/ラフモデル製作	第16回 1/25	プレゼ、最終批評
第8回 11/2	モデル製作(フェーズ1)ジオラマモデル、アイテムモデル製作	第17回 /	
第9回 11/9	モデル製作(フェーズ1)ジオラマモデル、アイテムモデル製作	第18回 /	

授業形式

講義・演習・実験・実習実技

授業内容

1. 2年で学習したことに加え、コンセプト創りからファイナルモデル・プレゼンまでのトータル授業とする。
①限られた対象ユーザーの工業製品ではなく、多くの人が使う公共機器のデザイン開発を通して、人間工学、都市計画、ユニバーサルデザイン、バンダリズム等を主体に、趣味性からだけでないデザインの方法論の学習。
②プロダクトデザインに加え、情報化社会での可視化(ビジュアル)のプロとして、街区・機器のブランディング・コミュニケーションアイテムを含め、ユーザーが視認する金ビジュアルをトータルデザインする。
1.自由な発想に基づく、明解なコンセプト創造へのアドバイス
2.各ステップでの作品完成度
3.各ステップでの確実な日程進行管理
4.プレゼンテーション内容の充実と向上
担当教員は、株式会社サクサにて、デザイン室長として長年公衆電話、ボタン電話装置、情報セキュリティ機器等の多岐にわたるデザイン業務を実施。また、左記の活動に加え広告・広報ビジュアル等分野を超えた企業のトータルブランディング業務をへて、IT業務にも従事。これらの実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

限られた対象ユーザーの工業製品ではなく、多くの人が使う公共機器のデザイン開発を通して、人間工学、都市計画、ユニバーサルデザイン、バンダリズム等を主体に、趣味性からだけでないデザインの方法論を習得する。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100～90点：A、89～80点：B、79～70点：C、69～60点：D、59点以下：不合格

提出課題

・プレゼンテーション対象一式
街区調査まとめ/コンセプトボード/ジオラマ/プレゼン用PPT

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

①マーカー ②バステル ③鉛筆 ④定規 ⑤スタイロフォーム ⑥発泡ウアクリル
⑦Adobe XD ⑧Adobe illustrator ⑨Adobe Photoshop ⑩3DCAD(Fusion360等)

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

街区調査時(メジャー、一眼レフカメラ、調査表)

2024年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度プロダクトデザイン専攻 4年

授業名 Industrial Design3

授業計画進行表(前期)後期)

担当講師 神瀬 泰二

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/16	レクレーション 自己紹介・学習予定説明など テーマに対する考察スタート	第10回 6/25	アイデアを形にする 3D CAD+レンダリング インターフェイスのデザイン
第2回 4/23	テーマに対する考察 問い・問題を抽出 問い・問題に対する解決案のプレスト・スケッチ	第11回 7/2	プレゼン資料作成
第3回 5/7	テーマに対する考察 問い・問題を抽出 問い・問題に対する解決案のプレスト・スケッチ	第12回 7/9	プレゼン資料作成
第4回 5/14	テーマに対する考察 問い・問題に対する解決案のプレスト・スケッチ	第13回 7/16	最終プレゼンテーション
第5回 5/21	アイデアを形にする 3D CAD+レンダリング	第14回 /	
第6回 5/28	具現化したアイデアを評価して 再考してみる	第15回 /	
第7回 6/4	アイデアを形にする 3D CAD+レンダリング	第16回 /	
第8回 6/11	具現化したアイデアを評価して 再考してみる	第17回 /	
第9回 6/18	アイデアを形にする 3D CAD+レンダリング インターフェイスのデザイン	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

テーマに対する考察、問いの設定・問いに対する解決案のプレスト・スケッチ・解決案を形に落とし込む(3DCAD作成+レンダリング)・インターフェイスや配色のデザイン検討・プレゼン資料の作成(最低2案以上)・プレゼンといったインダストリアルデザイン(ものづくりの)基本的な流れをつかむ授業
(実際のモデル制作は無し)

担当教員は、2006年英セントラルセントマーチンカレッジプロダクトデザイン科を卒業。
英デザイン事務所マイケルソドーパートナーシップで2年間プロダクトデザイン業務を経て、株式会社デザインフィルでプロダクトデザイナーとして企画開発、設計、生産と幅広い業務を経験。
2016年にTAIJI KAMISE DESIGNを設立。
これらの実務経験に基づきプロダクトデザインに携わる人材育成の授業を展開している。

到達目標

テーマに対してどのような順序でもものづくりを進めて行くかを理解し、常に疑いの目を持ちながら満足のいくデザイン案を生み出し、プレゼン資料を作成後にプレゼンテーションを行う。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A、89-80点：B、79-70点：C、69-60点：D、59点以下：不合格

提出課題

デザイン案のプレゼン資料+プレゼン

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

OLAPTOP(イラストレーター・フォトショップ・3Dソフト) ○コピー用紙(ノート) ○筆記具

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)