

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(インダストリアルデザイン科 クラフト・ファニチャーコース)

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		授業時間数合計	実務教員授業数		うちシラバス添付授業時数	
					週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第1学年	第2学年
講義	必修	プロダクトデザイン論	●		2	26			26	26			
		色彩学1	●		2	24			24	24			
		色彩学2	●		2	32			32	32			
		デザイン史1	●		2	24			24	24			
		デザイン史2	●		2	32			32	32			
		材料学1	●				2	24	24			24	
		材料学2	●					2	32	32			32
		工業技術概論	●					2	28	28			28
		意匠登録	●				4	56	56			56	
演習	必修	スケッチ1	●	★	4	48			48	48			48
		スケッチ2	●	★	4	48			48	48			48
		デッサン	●		4	48			48	48			
		生活家電デザイン1	●		4	48			48	48			
		基礎製図1	●		4	52			52	52			
		基礎製図2	●		4	64			64	64			
		Illustrator / Photoshop 1			2	26			26				
		Illustrator / Photoshop 2			4	64			64				
		人間工学演習	●		4	48			48	48			
		モデリング	●		4	52			52	52			
		実材演習1	●		4	52			52	52			
		実材演習2	●		4	64			64	64			
		造形演習	●		4	52			52	52			
		SolidWorks 1	●	★			4	52	52			52	52
		SolidWorks 2	●	★			4	64	64			64	64
実材演習3	●				4	52	52			52			
実材演習4	●				4	64	64			64			
卒業制作サポート						4	64	64					
実技	必修	Industrial Cray1	●		4	52			52	52			
		Craft Design1	●		4	64			64	64			
		Furniture Design1	●		4	64			64	64			
		プロダクトデザイン演習	●				4	52	52			52	
		Craft Design2	●				4	52	52			52	
		Furniture Design2	●				4	52	52			52	
		Furniture Design3	●				4	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	24	24				
卒業制作 展覧会作業					8	24	24						
その他	必修	体育祭			10	10	10	10	20				
		東美祭			70	70	70	70	140				
		就職ガイダンス			2	52			52				
		健康診断			2	2	2	2	4				
		個人面接				2		2	4				
		オリエンテーション				10		10	20				
		新入生研修				8			8				
自由選択		英会話1			2	24			24				
		英会話2			2	34			34				
		英会話3					2	24	24				
		英会話4					2	34	34				
		Jewelry Design	●				4	48	48			48	
デザイン演習	●				4	48	48			48			
卒業に必要な総授業時数						1,138	1,010	2,148	894	676	96	116	

※上記、実務教員授業時数の合計は、自由選択科目も含んでいます。

## 授業計画進行表(前期)後期)

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 4/8	授業の進め方、目的を説明 簡単なスケッチを描かせて表現力を見る。 スケッチの種類、役割と意義の説明	第10回 6/24	白物家電から任意の工業製品を選んで描く “構図/質感/カラーリングを総合的に 考える実習”
第2回 4/15	前回の自由課題をリファイン 複数枚数を描く	第11回 7/1	前回作品のフルモデルチェンジ より魅力的な絵にする
第3回 4/22	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12回 7/8	期末テスト 自由課題 (夏休み課題を指示)
第4回 5/13	前回作品のマイナーモデルチェンジ カラーと質感表現について指導	第13回 /	
第5回 5/20	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14回 /	
第6回 5/27	前回作品のマイナーモデルチェンジ カラーの変更と形状の小改良	第15回 /	
第7回 6/3	ヘアードライヤー メッキ、樹脂、透明樹脂の質感表現実習	第16回 /	
第8回 6/10	コーヒーマーカー 透明ガラスを中心に質感表現実習	第17回 /	
第9回 6/17	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。

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自動車メーカーと共同開発及び、自動車のみならず船舶も手掛けている。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

基本的なアナログスケッチツールを用いて、短時間で相手に伝えるラフスケッチの手法を習得することを目標とする。

## 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

ラフスケッチ数枚(一週間に一回提出)

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

シンリード系鉛筆、色鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、ボールペン、直線定規

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。)

## 授業計画進行表(前期(後期))

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 9/2	キーホルダーとキー 枚数出し実習/最低4枚	第10回 12/9	二人乗りEVコミューター／フロントクォーター カタログなどの画像をモディファイしつつ、 イメージスケッチにアレンジする。
第2回 9/9	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11回 12/16	二人乗りEVコミューター／リアクォーター カタログなどの画像をモディファイしつつ、 イメージスケッチにアレンジする。
第3回 9/30	人形(ひとがた)ロボットの画像を模写 主に質感と手抜き	第12回 1/20	現存する任意の乗用車のスケッチ 自分なりの解釈による絵にする。
第4回 10/7	2Dアニメキャラのロボット化 主に質感とバランス	第13回 /	
第5回 10/28	2個でセットになった工業製品の画像を模写 メインとサブの関係を表現	第14回 /	
第6回 11/11	プロのラフイメージスケッチの模写(自動車) 手の抜き方、カラーリングの巧みさ実習	第15回 /	
第7回 11/18	スクーター／フロントクォーター カタログなどの画像をイメージスケッチにアレンジする。	第16回 /	
第8回 11/25	四人乗りゴルフカート／フロントクォーター カタログなどの画像をイメージスケッチにアレンジする。	第17回 /	
第9回 12/2	四人乗りゴルフカート／リアクォーター カタログなどの画像をイメージスケッチにアレンジする。	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

## 授業内容

## イメージスケッチ実習

画材の使い方を各々で工夫し、より訴求力のある絵を描く実習を行う。

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自動車メーカーと共同開発及び、自動車のみならず船舶も手掛けている。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

前期で学んだ基本的な手法をもとに、各々の表現力の向上のため、参考になるスケッチや現物写真等を模写しながら、より魅力的に見せるスケッチの表現力を習得することを目標とする。

## 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

イメージスケッチ1枚(一週間に一回提出/枚数は都度決定)

## 学生を持ち物、授業内で必要な材料など

シンリード系鉛筆、色鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、ボールペン、直線定規

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。)

## 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 4/9	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 6/18	基本ソリッドモデリング⑤ レンダリングの習得② 課題⑥-1 玩具のモデリング(1):ジョウロ
第2回 4/16	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、シエル、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 6/25	課題⑥-2 玩具のモデリング(1):ジョウロ
第3回 4/23	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 7/2	課題⑦-1 自由なテーマでモデリング
第4回 5/7	課題② 家庭用品のモデリング(1):洗濯バサミ	第13回 7/9	課題⑦-2 自由なテーマでモデリング
第5回 5/14	課題② 家庭用品のモデリング(1):洗濯バサミ	第14回 /	
第6回 5/21	課題③-1 文房具のモデリング(1):テーブディスペンサー	第15回 /	
第7回 5/28	課題③-2 文房具のモデリング(1):テーブディスペンサー	第16回 /	
第8回 6/4	課題④-1 容器のモデリング(1):食料容器	第17回 /	
第9回 6/11	基本ソリッドモデリング④ レンダリングの習得① 課題⑤ 文房具のモデリング(2):ペン	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。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CADの概念を学び、3Dデータ作成の基本・応用操作を体得することを目的とします。

## 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

全ての課題のデータ

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USB、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。)

## 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 9/3	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 11/19	課題⑮-1 容器のモデリング(2):ペットボトル
第2回 9/10	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 家庭用品のモデリング(2):風呂椅子	第11回 11/26	課題⑮-2 容器のモデリング(2):ペットボトル
第3回 9/17	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⑩ 玩具のモデリング(2):人形	第12回 12/3	課題⑯-1 モビリティのモデリング:潜水艇
第4回 9/24	基本ソリッド&サーフェスモデリング④ レンダリングの習得③ 課題⑪ 電気製品のモデリング:体温計	第13回 12/10	課題⑯-2 モビリティのモデリング:潜水艇
第5回 10/1	課題⑫-1 玩具のモデリング(3):車	第14回 12/17	課題⑯-3 モビリティのモデリング:潜水艇
第6回 10/8	基本ソリッド&サーフェスモデリング⑤ スケッチベースのCAD操作の取得 課題⑫-2 玩具のモデリング(3):車	第15回 1/7	課題⑰-1 自由なテーマでモデリング (インダストリアルデザイン科は、 卒業制作用のモデリング、レンダリングでもOK)
第7回 10/29	課題⑬ 家庭用品のモデリング(3):スコップ	第16回 1/14	課題⑰-2 自由なテーマでモデリング (インダストリアルデザイン科は、 卒業制作用のモデリング、レンダリングでもOK)
第8回 11/5	課題⑭-1 文房具のモデリング(4):ハサミ	第17回 /	
第9回 11/12	課題⑭-2 文房具のモデリング(4):ハサミ	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。レベルを上げながら様々な形状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。

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CADの概念を学び、3Dデータ作成の基本・応用操作を体得することを目的とします。

## 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

全ての課題のデータ

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USB、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。)