

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			
		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	
演習	必修	工業技術概論	●					2	28	28		28	
		スケッチ	●	★	4	52			52	52			52
		デジタルスケッチ	●	★	4	64			64	64			64
		デッサン	●		4	48			48	48			
		基礎製図1	●		4	52			52	52			
		基礎製図2	●		4	56			56	56			
		Illustrator / Photoshop 1	●		2	26			26	26			
		グラフィックデザイン基礎	●		4	64			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	48			48	48			
		SolidWorks 1	●	★				4	52	52		52	52
		SolidWorks 2	●	★				4	56	56		56	56
		実技	必修	実材演習3	●					4	52	52	
実材演習4	●							4	64	64		64	
卒業制作サポート								4	56	56			
Industrial Cray1	●				4	48			48	48			
Craft Design1	●				4	64			64	64			
Furniture Design1	●				4	56			56	56			
Craft Design2	●							4	48	48		48	
Furniture Design2	●							4	52	52		52	
雑貨プロダクト演習	●							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1			2	20			20				
		就職ガイダンス2			2	32			32				
		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	32			32			
英会話3							2	24	24				
英会話4							2	32	32				
		デザイン演習	●				4	52	52		52		
卒業に必要な総授業時数						1,054		882	1,936	900	512	116	108

※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。

2020年度

指導内容書

インダストリアルデザイン科ラフト・ファニチャーコース 1年

授業名 スケッチ

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 4/16	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 6/18	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2回 4/23	ラフスケッチを実習 画材の使い方を指導	第11回 6/25	人型(ひとがた)ロボットの画像を模写 主に質感と手抜き
第3回 4/30	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 7/2	2個以上の独立したパーツで1セットになる 工業製品の画像を模写メインとサブの関係を表現
第4回 5/7	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 7/9	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5回 5/14	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 5/21	ヘッドライヤー メッキ、樹脂、透明樹脂の質感表現実習	第15回 /	
第7回 5/28	コーヒーメーカー 透明ガラスを中心に質感表現実習	第16回 /	
第8回 6/4	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 6/11	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。

■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

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。)

2020年度

指導内容書

インダストリアルデザイン科クラブ・ファニチャーコース 1年

授業名 デジタルスケッチ

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 9/5	授業の進め方、目的を説明 プロの絵を見て目を慣らす 簡単なツールの解説と実演	第10回 11/14	コーヒーメーカー 透明ガラスを中心に質感表現実習
第2回 9/12	立体構成と自由課題 複数枚数を描く 線描きと簡単なツールの解説	第11回 11/21	照明器具 光と陰のバランス
第3回 9/19	模写 パスの使い方 グループ化	第12回 11/28	コンピューターのフロントクォータービュー 構図/質感/遠近感を総合的に考える実習
第4回 9/26	模写・先週の続き	第13回 12/5	コンピューターのフロントクォータービューを描いて フロントと合成して1枚の絵にする
第5回 10/3	ネットから選んできた画像を修正する	第14回 12/12	乗用車のイメージスケッチ より魅力的な絵にする実習
第6回 10/10	ネットから選んできた画像を修正する	第15回 12/19	前回のテーマの続編 アングル違いの絵を描く 背景を変える
第7回 10/24	背景と主役をネットから選んで合成する	第16回 1/9	期末テスト 自由課題
第8回 10/31	背景と主役をネットから選んで合成する	第17回 /	/
第9回 11/7	ヘッドマウントディスプレイ テーマを決めて具体的な書き方を習得	第18回 /	/

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

■デジタルスケッチの基本的な書き方を講義する。
解像度に対する理解とスケッチの用途の理解
ツールの解説、テクニックの講義等

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

デジタルスケッチの基本的な描き方、解像度に対する理解とスケッチの用途の理解やツールの解説などを講義し、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

ラフスケッチを2限内に複数枚描く

学生を持ち物、授業内で必要な材料など

ノートブックパソコン、ペンタブレット

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 4/14	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 6/23	課題⑤-2 グループワーク(1):選択課題
第2回 4/21	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、シェール、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 6/30	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 4/28	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 7/7	課題⑦-1 自由なテーマでモデリング
第4回 5/12	課題② 家庭用品のモデリング(1):洗濯バサミ	第13回 7/14	課題⑦-2 自由なテーマでモデリング
第5回 5/19	課題③-1 文房具のモデリング(1):テーブルディスペンサー	第14回 /	
第6回 5/26	課題③-2 文房具のモデリング(1):テーブルディスペンサー	第15回 /	
第7回 6/2	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 6/9	基本ソリッドモデリング④-2 レンダリングの習得② 課題⑥-1 家庭用品のモデリング(2):ジョウロ	第17回 /	
第9回 6/16	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。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。

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

学生を持ち物、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 9/1	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 12/1	課題⑬-2 文房具のモデリング(4):ハサミ
第2回 9/8	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(1):人形	第11回 12/8	課題⑭-1 容器のモデリング(1):ペットボトル
第3回 9/15	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(1):人形	第12回 12/15	課題⑭-2 容器のモデリング(1):ペットボトル
第4回 9/29	課題⑩-1 玩具のモデリング(2):車	第13回 1/12	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5回 10/6	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⑫-2 玩具のモデリング(2):車	第14回 1/19	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6回 10/27	課題⑬ 家庭用品のモデリング(3):スコップ	第15回 /	
第7回 11/10	課題⑫-1 グループワーク(2):選択課題	第16回 /	
第8回 11/17	課題⑫-2 グループワーク(2):選択課題	第17回 /	
第9回 11/24	課題⑬-1 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。)