

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 インダストリアルデザイナーコース)

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
		色彩学1	●		2	26			26	26			
		デザイン史1	●		2	24			24	24			
		デザイン史2	●		2	32			32	32			
		英会話1	●		2	26			26	26			
		英会話2	●		2	28			28	28			
		材料学1	●				2	26	26		26		
		材料学2	●				2	30	30		30		
工業技術概論	●					2	28	28		28			
演習	必修	スケッチ1	●	★	4	52			52	52		52	
		スケッチ2	●	★	4	64			64	64		64	
		デッサン	●		4	48			48	48			
		基礎製図1	●		4	48			48	48			
		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	48			48	48			
		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			
		Housewear Design	●		4	64			64	64			
		SolidWorks 1	●		4	64			64	64			
		SolidWorks 2	●	★			4	48	48		48		48
		Fusion	●				4	52	52		52		
		実材演習3	●				4	52	52		52		
実材演習4	●				4	64	64		64				
発想表現	●				4	48	48		48		48		
卒業制作サポート1						4	20	20					
卒業制作サポート2						4	72	72					
実技	必修	Industrial Clay1	●		4	52			52	52			
		Industrial Design1	●		4	64			64	64			
		Industrial Clay2	●		4	64			64	64			
		Industrial Design2	●				4	48	48		48		
		Industrial Clay3	●				4	52	52		52		
		ユニバーサルデザイン	●	★			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	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				
		担任課題						50	50				
		オリエンテーション				10		10	20				
		新入生研修				8			8				
		ポートフォリオ講座			4	20			20				
自由選択		●				4	52	52		52			
卒業に必要な総授業時数						1,266		1,008	2,274	1,112	552	116	100

※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。

2025年度

指導内容書

インダストリアルデザイン科 インダストリアルデザイナーコース 1年

授業名 スケッチ 1

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 4/19	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 7/19	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	コーヒーメーカー 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

簡単な物から、段階的に複雑な物、表現が難しい物へと進めて行き、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) 楕円定規 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 フィキサチフ
ペーパーパウダー 鉛筆削り機 シンリード色鉛筆
個人で準備) バステル 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)

2025年度

指導内容書

インダストリアルデザイン科 インダストリアルデザイナーコース 1年

授業名 スケッチ2

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 9/6	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 11/15	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 9/13	自動車のキー 枚数出し実習/最低4枚 (A6サイズ)	第11回 11/22	スクーターのスケッチ
第3回 9/20	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 11/29	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 9/27	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 12/6	EVコンピューター フロントクォータービュー
第5回 10/4	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 12/13	EVコンピューター リアクォータービュー
第6回 10/11	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 12/10	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 10/25	これまでに描いた製品を二つ選び1枚の絵にまとめる それらの関係性が見えるストーリーを考える 主と従を明確にする	第16回 1/17	自由課題 1枚 1年間のまとめ、講評
第8回 11/1	模写1回目	第17回 /	
第9回 11/8	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) 楕円定規 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
ペーパーパウダー 鉛筆削り機 シンリード色鉛筆
個人で準備) バステル 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)

2025年度

指導内容書

インダストリアルデザイン科 インダストリアルデザイナーコース 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 4/15	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、押し/カット、回転/カットの習得	第10回 7/1	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2回 4/22	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 7/8	課題⑦-1 自由なテーマでモデリング(1)
第3回 5/13	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 7/15	課題⑦-2 自由なテーマでモデリング(1)
第4回 5/20	課題② 家庭用品のモデリング(1):洗濯バサミ	第13回 /	
第5回 5/27	課題③-1 文房具のモデリング(1):テープディスペンサー	第14回 /	
第6回 6/3	課題③-2 文房具のモデリング(1):テープディスペンサー	第15回 /	
第7回 6/10	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 6/17	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 6/24	課題⑤ 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

2025年度
指導内容書

インダストリアルデザイン科 インダストリアルデザイナーコース 2年

授業名 ユニバーサルデザイン

授業計画進行表 (前期) 後期)

担当講師 末田 浩二

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/19	・授業内容主旨説明 ・UD公衆電話等ユニバーサルデザイン機器の開発プロセス説明 ・シーン&シーケンスでの不便の気付き ・高齢者体験キットによる加齢シミュレーション ・車手テーピング等による不便さ実践	第10回 7/5	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作
第2回 4/26	・日常道具でのUD対応商品デザイン ・商品の選定 ・選定商品のUD評価	第11回 7/12	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作 ・UD評価とリーダーグラフ・プレゼン用PPT作成
第3回 5/10	・アイディアスケッチ/モデルの製作	第12回 7/19	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作 ・UD評価とリーダーグラフ・プレゼン用PPT作成
第4回 5/17	・アイディアスケッチ/モデルの製作	第13回 6/28	・プレゼ、最終批評(PPTとモデルプレゼ)
第5回 5/31	・アイディアスケッチ/モデルのUD評価	第14回 /	
第6回 6/7	・UD評価を反映したモデルの製作	第15回 /	
第7回 6/14	・UD評価を反映したモデルの製作 ・UD評価	第16回 /	
第8回 6/21	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作	第17回 /	
第9回 6/28	・UD評価を反映したファイナルモデルの製作	第18回 /	

授業内容

ユニバーサルデザイン(UD)を簡単な装置や日常の道具をテーマに製作する。
UDは、高齢化社会を向かえた日本社会で、高齢者が残存で社会参加を継続するための一つの対応手法として定着しつつあります。これまで物作りをする上で無視してきた高齢者や一時的に不便な状態(けが、経緯等)の上を機体取から克服した日用品デザイン制作を実践します。
他方で、UDの未熟な理解から、視覚ノイズを生み出す洗練度の低いUDプロダクトも多く見られ、21世紀のプロダクトデザインの新しいデザイン与件の一つとして欠かせないUD開発手法を適正に学習する。
①UD実践総論と基礎
1.気付き(目次の不便)
2.UD開発手法基本講座(シーン&シーケンスでの使い易さの違い等)
3.アイデアの詳細
(「不便さの克服化による客観化とUD達成度合い評価方法、PPP-プロダクトパフォーマンスプログラムの実践)
4.アイデア、モデル各ステップでのPPP評価によるデザインの洗練
担当教員は、株式会社ササにて、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

健康者も障がい者もともに使える共用品作りであり、21世紀のプロダクトデザインの新しいデザイン与件の一つとして欠かせないユニバーサルデザイン開発手法を習得する。

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

スタイロフォーム、硬質ウレタンフォーム、3DCADソフト

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。)

高齢者体験キット、色覚ゴーグル、白内障ゴーグル、車手、メンディングテープ、スタンプ朱肉