

令和8年度

SYLLABUS

産業デザイン科

2年

神奈川県立産業技術短期大学校

目 次

1. マーケティング
2. 生産工学
3. 品質管理
4. 製品設計（PD）
5. 製品設計（SD）
6. 視覚伝達デザインⅢ（PD）
7. 視覚伝達デザインⅢ（SD）
8. Web 概論
9. 視覚伝達デザイン実習（PD）
10. 視覚伝達デザイン実習（SD）
11. 総合技能演習
12. 製品設計実習（PD）
13. 製品設計実習（SD）
14. 情報処理実習Ⅰ
15. 情報処理実習Ⅱ
16. 総合製作実習Ⅰ
17. 総合製作実習Ⅱ（集中）
18. 総合製作実習Ⅲ（集中）
19. 総合製作実習Ⅳ
20. 卒業制作・研究

マーケティング

■授業の概要・到達目標

企業活動を取り巻く環境の分析方法について演習を行いながら習得、顧客層の選択と競争戦略、および商品開発、価格決定、流通、販売促進の一連の活動について理解し、どの分野にも共通するマーケティングの手法を身に着ける。

また、デザインすることがいかに社会を豊かにしているか、価値を生み出しているかを事例を通じて知り、マーケティングとデザインの関係を経験的に学習する。

■授業計画・内容

- 1 マーケティングとは何か：本講座の意義と進め方、マーケティングの概念、マーケティングの諸説
環境分析：顧客・市場を知る、競合を知る、環境分析の手法
- 2 ターゲティング・ポジショニング：市場細分化、顧客層の選択、競争戦略、優位性の示し方
- 3 マーケティングミックスの策定：商品、価格、流通経路、販売促進
- 4 商品開発について①
- 5 商品開発について②
- 6 商品開発について③
- 7 グループ課題：マーケティング戦略の立案（グループディスカッション、グループ発表、講評）
- 8 総括・試験

■使用テキスト・教材

自作テキスト・スクリーン・プロジェクター・PC

■評価方法

- ・試験結果およびグループ課題にて評価する。

■受講上の注意

- ・講義→実習のセットにより事例を通じての効果的な習得をめざします。
- ・グループ分けを行い、グループごとの協働・ディスカッションに重点をおきます。
- ・上記グループ課題に参加しない、あるいは著しく貢献していない場合、試験結果から減点をします。
- ・授業と無関係なことをしていた場合、また他の受講者の迷惑となるような発音・私語がある場合、欠席として扱います。

生産工学

■授業の概要・到達目標

- ・デザイナーにとって必要な「生産」あるいは「生産システム」についての本質を理解し、合理的な製品計画がたてられる素養を身につける。
- ・組織の中でアイデアから製品にするまでの合理的な考え方や生産方法を選択できる知識を身につける。
- ・企業がなぜ生産管理に力を入れるのか、各種の手法や規格を知るとともにコスト感覚を身につける。

■授業計画・内容

- 1 生産工学概要 ものの見方、考え方
- 2 生産管理の基礎
- 3 新製品生産管理 FTA 分析
- 4 工程設計
- 5 コスト管理と会計・財務 会計・財務評価
- 6 品質管理 ISO
- 7 問題解決手法
- 8 期末試験と解説

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント（適宜配布）

■評価方法

- ・通常時間中の取組における評価
- ・演習のグループ活動の発表による評価
- ・期末試験による評価
- ・配布資料の管理状況による評価

■受講上の注意

- ・グループ分けをし、講義形式・実習形式で進めます。
- ・一方的な講義ではなく、対話形式で進めていきます。

品質管理

■授業の概要・到達目標

- ・品質とは何か、品質管理とは何かを実体験を通じて学び、基本的な知識と実践ノウハウを身につける。
- ・全員で協力し改善を重ねることが大きな品質改善につながることを理解し、社会での実践につなげる。
- ・製品デザインのプロセス見聞・課題を通して、品質管理に必要な視点を養う。

■授業計画・内容

- 1 講師自己紹介
品質管理（QC）について（講義）
紙飛行機製作で QC を学ぶ（講義／グループワーク）
- 2 マニュアルをもとに紙飛行機を飛ばし歩行距離の均一性を競う（グループワーク）
- 3 特性要因図で問題点を洗い出し、発表（講義／グループワーク）
結果を考察し、改善案をまとめて発表（グループワーク）
デザインを通した QC 課題 1（個人ワーク）
- 4 再度飛行機を飛ばして効果を検証
- 5 ピラミッドゲーム 1 回目（講義／グループワーク）
デザインを通した QC 課題 2（個人ワーク）
- 6 特性要因図での問題点を洗い出し（講義／グループワーク）
特性要因図発表（グループワーク）
- 7 改善策を QC 工程表にまとめて発表（講義／グループワーク）
デザインを通した QC 課題 3（個人ワーク）
- 8 QC 工程表に従ってピラミッドゲーム 2 回目を実施（グループワーク）
製造工程改善による効率化、品質改善（講義）

■使用テキスト・教材

- ・自作テキスト

■参考文献

- ・QC 検定 4 級テキスト&問題集（株式会社 秀和システム）

■評価方法

- ・グループディスカッション、プレゼンテーションなどを含む受講態度

■受講上の注意

- ・全員で協力し改善を重ねることで結果が大きく変わることを理解する
- ・チームが結果を出すために積極的に改善案を出し、自分の役割を果たすこと
- ・演習の結果だけでなく、グループ発表が評価のポイントとなる

製品設計（PD）

■授業の概要・到達目標

プロダクトデザイン分野で、デザインの検証に用いられるデザインモデルの制作についてその必要性について理解することを目標にします。具体的にはハードモデル製作の手法について学びます。

■授業計画・内容

- 1 デザインモデルについての説明（用途・求められる機能等）
- 2 塗装練習（塗装器具の扱い方）
- 3 塗装練習（スプレー塗装の方法）
- 3 クレイモデルの塗装（素地調整・マスキング）
- 4 クレイモデルの塗装（下塗り）
- 5 クレイモデルの塗装（調色）
- 6 クレイモデルの塗装（上塗り）
- 7 造形モデルの制作（疑似金型の設計）
- 8 造形モデルの制作（疑似金型の設計）
- 9 造形モデルの制作（3Dデータ作成）
- 10 造形モデルの制作（注型・仕上げ）
- 11 オリジナル造形モデルの制作（アイデア展開①）
- 12 オリジナル造形モデルの制作（アイデア展開②）
- 13 オリジナル造形モデルの制作（設計）
- 14 オリジナル造形モデルの制作（3Dデータ作成）
- 15 オリジナル造形モデルの制作（注型・仕上げ）
- 16 作品写真撮影・提出

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント・モデル製作に必要な材料および道具を配布します。

■参考文献

- ・必要に応じてお知らせします。

■評価方法

- ・演習課題及び提出物による評価を行います。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、毎回持参してください。
- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。

製品設計（SD）

■授業の概要・到達目標

商業空間を対象とした環境・空間構成・構造等の考え方や、空間設計手法（設計・製図・模型・企画書）を習得します。

■授業計画・内容

- 1 ディスプレイデザイン概論
- 2 商品ブランドとマーチャダイジングの検討、平面・立面計画
- 3 展示ブースにおけるディスプレイデザイン（図面作成）
- 4 展示ブースにおけるディスプレイデザイン（模型制作）
- 5 展示ブースデザイン（プレゼンボード制作）
- 6 展示ブースデザイン（プレゼンテーション）
- 7 オフィスデザイン概論
- 8 クライアントからのヒアリングと課題点の抽出
- 9 空間デザイン アイデアワーク
- 10 空間デザイン スケッチ・図面作成①
- 11 空間デザイン スケッチ・図面作成②
- 12 空間デザイン 模型制作①
- 13 空間デザイン 模型制作②
- 14 空間デザイン 企画書作成①
- 15 空間デザイン 企画書作成②
- 16 空間デザイン プレゼンテーション

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント

■評価方法

・日々の取り組み姿勢、製品計画・視覚伝達デザインⅢ・視覚伝達デザイン実習の出席状況、課題提出期限による評価を行います。

■受講上の注意

- ・配布資料は、適宜整理し必要な時に活用できるよう考えて必ず持参してください。
- ・目にみえるもの、見えないものを自分の心を通して感じることに目覚めて下さい。
- ・視覚伝達デザイン実習と連動した授業展開を行います。

視覚伝達デザインⅢ（PD）

■授業の概要・到達目標

プロダクトデザイン分野で、デザインの検証に用いられるデザインモデルの制作についてその必要性について理解することを目標にします。具体的にはハードモデル製作の手法について学びます。

■授業計画・内容

- 1 デザインモデルについての説明（用途・求められる機能等）
- 2 塗装練習（塗装器具の扱い方）
- 3 塗装練習（スプレー塗装の方法）
- 3 クレイモデルの塗装（素地調整・マスキング）
- 4 クレイモデルの塗装（下塗り）
- 5 クレイモデルの塗装（調色）
- 6 クレイモデルの塗装（上塗り）
- 7 造形モデルの制作（疑似金型の設計）
- 8 造形モデルの制作（疑似金型の設計）
- 9 造形モデルの制作（3Dデータ作成）
- 10 造形モデルの制作（注型・仕上げ）
- 11 オリジナル造形モデルの制作（アイデア展開①）
- 12 オリジナル造形モデルの制作（アイデア展開②）
- 13 オリジナル造形モデルの制作（設計）
- 14 オリジナル造形モデルの制作（3Dデータ作成）
- 15 オリジナル造形モデルの制作（注型・仕上げ）
- 16 作品写真撮影・提出

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント・モデル製作に必要な材料および道具を配布します。

■参考文献

- ・必要に応じてお知らせします。

■評価方法

- ・演習課題及び提出物による評価を行います。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、毎回持参してください。
- ・演習の際必要なものは別途連絡をします。

視覚伝達デザインⅢ（SD）

■授業の概要・到達目標

商業空間を対象とした環境・空間構成・構造等の考え方や、空間設計手法（設計・製図・模型・企画書）を習得します。

■授業計画・内容

- 1 ディスプレイデザイン概論
- 2 商品ブランドとマーチャダイジングの検討、平面・立面計画
- 3 展示ブースにおけるディスプレイデザイン（図面作成）
- 4 展示ブースにおけるディスプレイデザイン（模型制作）
- 5 展示ブースデザイン（プレゼンボード制作）
- 6 展示ブースデザイン（プレゼンテーション）
- 7 オフィスデザイン概論
- 8 クライアントからのヒアリングと課題点の抽出
- 9 空間デザイン アイデアワーク
- 10 空間デザイン スケッチ・図面作成①
- 11 空間デザイン スケッチ・図面作成②
- 12 空間デザイン 模型制作①
- 13 空間デザイン 模型制作②
- 14 空間デザイン 企画書作成①
- 15 空間デザイン 企画書作成②
- 16 空間デザイン プレゼンテーション

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント

■評価方法

・発想の軌跡が明確か、発想とデザインの整合性、制作プロセスおよび成果物、展示ブースデザインのプレゼンテーションによる評価を行います。

■受講上の注意

- ・配布資料は、適宜整理し必要な時に活用できるよう考えて必ず持参してください。
- ・目にみえるもの、見えないものを自分の心を通して感じることに目覚めて下さい。
- ・視覚伝達デザイン実習と連動した授業展開を行います。

Web 概論

■授業の概要・到達目標

Webデザインの理解を深めるため、構成要素、レイアウト、配色などの基本常識やルールや、HTML、CSSを使用したページレイアウトについて学ぶ。また、Web関連事項として重要な項目についても知識を得る。

■授業計画・内容

1. ガイダンス Web関連事項／演習
2. WEBデザインのレイアウト／演習
3. WEBデザインのレイアウト／演習
4. Web関連事項／演習
5. Web関連事項／演習
6. Web関連事項／演習
7. Web関連事項／演習
8. 中間試験
9. デザイン&パーツ制作／演習
10. デザイン&パーツ制作／演習
11. デザイン&パーツ制作／演習
12. デザイン&パーツ制作／演習
13. Web関連事項／演習
14. Web関連事項／演習
15. 試験
16. 講評 まとめ

■使用テキスト・教材

- ・適時、資料を配布します。

■評価方法

- ・試験と演習課題の提出による評価をします。

■受講上の注意

- ・配布資料はファイリングし、持参すること。

視覚伝達デザイン実習（P D）

■授業の概要・到達目標

プロダクトデザインの現場に必要な2D、3D-CADの技術を、演習を通して学びます。また、2次元CGを使用したレンダリング技術を学び立体表現の幅を広げます。

■授業計画・内容

- 1 ガイダンス・図面基礎知識の復習・ベンチ三面図の確認、修正
- 2 演習①：ベンチ立体図の作成（VectorWorks 使用）
- 3 演習①：ベンチ立体図の作成・完成（VectorWorks 使用）
- 4 演習①：ベンチレンダリング画像の作成・出力（Rhinceros 使用）
- 5 演習②：ベンチ分解図の作成（Rhinceros 使用）
- 6 演習②：ベンチ分解図の作成・出力（Rhinceros 使用）
- 7 演習③：サーフェスデータの作成（Rhinceros 使用）
- 8 演習③：サーフェスデータの作成（Rhinceros 使用）
- 9 演習③：サーフェスデータの修正（Rhinceros 使用）
- 10 演習③：ソリッドデータの作成（Rhinceros 使用）
- 11 演習③：ソリッドデータの作成（Rhinceros 使用）
- 12 演習③：ソリッドデータの作成・完成・STL データ変換（Rhinceros 使用）
- 13 演習④：3D プリンタによる出力演習（Rhinceros・3D プリンタ使用）
- 14 演習⑤：CG によるプレゼンパネルの制作（VectorWorks・Illustrator・Photoshop 使用）
- 15 CG によるプレゼンパネルの制作（VectorWorks・Illustrator・Photoshop 使用）
- 16 課題提出・評価

■使用テキスト・教材

- ・1年次に使用した Rhinceros、VectorWorks、Illustrator、Photoshop のテキスト。
- ・自作プリント

■参考文献

- ・必要な場合は別途連絡します。

■評価方法

- ・提出物及び授業態度による評価をします。

■受講上の注意

- ・使用テキストは授業前に用意し、コンピュータは起動しておいてください。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。
- ・授業の進行具合により授業内容の入替え、日程変更のある場合があります。

視覚伝達デザイン実習（SD）

■授業の概要・到達目標

前半 6 回：商業空間を対象とした環境・空間構成・構造等の考え方や、空間設計手法（設計・製図・模型・企画書）を習得します。

後半 10 回：公共空間を対象とした実務に近いプロセス（ヒアリング・設計・打合せ・提案）を重視し、「根拠を持って考え、形にし、伝わる」力の取得を目的とします。

■授業計画・内容

- 1 ディスプレイデザイン概論
- 2 「展示ブースデザイン」商品ブランドとマーチャダイジングの検討、平面・立面計画
- 3 「展示ブースデザイン」図面作成
- 4 「展示ブースデザイン」模型制作
- 5 「展示ブースデザイン」プレゼンボード制作
- 6 「展示ブースデザイン」プレゼンテーション
- 7 「中学校の職員室」空間デザインの仕事とプロセスの理解
- 8 「中学校の職員室」コンセプトの深化とレイアウト計画
- 9 「中学校の職員室」製品選定、概算見積の基本的な考え方の理解
- 10 「中学校の職員室」デザイン提案のプレゼンテーションと「民間企業のオフィス」課題展開
- 11 「民間企業のオフィス」ヒアリングとコンセプト立案
- 12 「民間企業のオフィス」レイアウト検討と設計の具体化
- 13 「民間企業のオフィス」デザインの確定と表現方法の検討
- 14 「民間企業のオフィス」プレゼンテーション資料の作成
- 15 「民間企業のオフィス」プレゼンテーション資料の作成
- 16 「民間企業のオフィス」最終プレゼンテーションと総括

■使用テキスト・教材

- ・「実践テキスト 店舗の企画・設計とデザイン」を使用します。
- ・適宜、参考資料の提示及びプリントを配布します。

■評価方法

- ・前半 6 回：発想の軌跡の明確さ、発想とデザインの整合性、制作プロセス及び成果物、プレゼンテーションによる評価を行います。
- ・後半 10 回：課題成果物（コンセプト・図面・パース・模型等）、プレゼンテーションの内容、授業への取り組み姿勢による評価を行います。

■受講上の注意

- ・製品設計・視覚伝達デザインⅢでの講義をもとに連動した授業展開を行います。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

総合技能演習

■授業の概要・到達目標

産業デザイン科で2年間学んだ知識や技能の確認をするため技能照査（卒業試験）を実施するが、その対策の為の学科の対策、実技の対策を行う。実技の対策としては、DTP作業、製図、着彩、加工のハンドワークを行う。

■授業計画・内容

- 1 ガイダンス・技能照査学科対策
- 2 技能照査学科対策
- 3 技能照査実技対策
- 4 //
- 5 //
- 6 技能照査（実技）
- 7 技能照査（実技）
- 8 技能照査（学科）

■使用テキスト・教材

- ・適時、資料を配布します。

■参考文献

- ・適時、紹介します

■評価方法

- ・技能照査の学科試験結果、実技試験結果、受講態度、出席状況により評価します。

■受講上の注意

- ・課題練習の時間は、自主的に取り組んでください。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

=====

製品設計実習（PD）

=====

■授業の概要・到達目標

課題を通し実践的にデザインプロセスを体験することによって、総合的なデザイン力を養う。具体的には以下の項目を扱う。

- ①アイデア展開力: アイディエーショントレーニング、協業しながらのブレインストーミング、ラフスケッチ
- ②アイデア深堀力: テーマに対する情報収集、シーンスケッチ、世界観カラーージュ
- ③コンセプト構築力: 市場調査からのコンセプト構築、ストーリー構築、アイデア取捨選択の指標作り
- ④スタイリング表現力: 模写によるスケッチトレーニング、複数画材を使ったアイデアスケッチ・クイックレンダリング
- ⑤プレゼンテーション力: 各進捗クイックプレゼンテーション、プレゼンテーションボード作成、最終プレゼンテーション

■授業計画・内容

課題 A		課題 B	
1	自己紹介、課題説明、ブレインストーミング①	17	フィードバック、目標設定、課題通知、テーマ情報収集
2	テーマ情報収集(ブレインストーミング・アイデア用)	18	前回振り返り、ブレインストーミングまとめ、各自目標設定
3	ブレインストーミング②、アイデア展開①★	19	テーマに対する情報収集(アイデア用)、アイデア展開
4	アイデア展開補強	20	アイデア展開(クイックスケッチ)★
5	アイデア展開②、コンセプト作成★	21	アイデア展開補強
6	市場調査(コンセプト用)、コンセプトまとめ	22	アイデア決定、コンセプト作成(マインドマップ)★
7	スタイリングスケッチトレーニング	23	市場調査(コンセプト用)、コンセプト決定・まとめ
8	コンセプト報告、スケッチ①スタイリングアイデア展開★	24	コンセプト報告、スケッチ①スタイリングアイデア展開★
9	スケッチ補強	25	スケッチ②スタイリング詳細、スタイリングテーマ検討
10	スケッチ②スタイリング詳細、スタイリングテーマ検討★	26	スケッチ補強、スタイリングテーマ決定・まとめ
11	スケッチ補強、スタイリングテーマ決定・まとめ	27	スタイリングテーマ決定、クイックレンダリング、プレゼン構成
12	スタイリングテーマ決定、クイックレンダリング★	28	クイックレンダリング完成
13	プレゼンテーション構成、プレゼンテーションボード構成★	29	プレゼンテーション構成、プレゼンテーションボード構成
14	レンダリング・プレゼンボード完成、プレゼンテーション練習	30	プレゼンボード完成、プレゼンテーション練習
15	プレゼンテーション	31	プレゼンテーション
16	プレゼン予備日、フィードバック、課題提出、スケッチトレーニング	32	プレゼンテーション予備日、フィードバック、課題提出

… 授業日 … 作業日

※★マークのある授業では1分程度の進捗報告(クイックプレゼンテーション)をしていただく予定です。

※進捗状況により授業の内容は前後することがあります。

■使用テキスト・教材

・プリント資料など適宜配布いたしますので、ファイルを持参ください。

■評価方法

・授業への参加意欲、提案内容、プレゼンテーションの項目より総合評価いたします。

■受講上の注意

・授業妨害や迷惑行為をされた場合、退室いただくか欠席扱いにすることがあります。

製品設計実習（SD）

■授業の概要・到達目標

展示ブースのデザイン・設計・施工を学ぶとともに、舞台美術（大道具）の制作・設置・撤去を体験することで進行管理と施工方法を学習する。

■授業計画・内容

- 1 オリエンテーション／舞台美術アーチデザイン（テーマの決定&模型制作）
- 2 舞台美術アーチデザイン（模型制作）
- 3 舞台美術アーチデザイン（作業準備）
- 4 舞台美術アーチ製作（割付・下書き）
- 5 舞台美術アーチ製作（調色）
- 6 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 7 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 8 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 9 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 10 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 11 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 12 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 13 舞台美術アーチ製作（着彩）
- 14 舞台美術アーチ製作（設営）
- 15 舞台美術アーチ製作（撤去）
- 16 まとめ

■使用テキスト・教材

- ・自作プリント配布します。

■参考文献

- ・適宜紹介します。

■評価方法

- ・作品の製作過程での作業態度、製作にかかる習熟度、熱意、努力度、出席状況による評価
- ・試験による評価

■受講上の注意

- ・必ず作業着・作業靴を着用すること。
- ・マスクは個人で用意してください。
- ・決められた作品の提出期限は厳守のこと。
- ・作品の製作においては自分でもタイムスケジュールを立て、効率よく行うこと。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

情報処理実習 I

■授業の概要・到達目標

基本となるオフィスツールの操作方法等について学び、就職活動や卒業研究に必要となるデータの扱い方や書類の作成が出来るようになることを目指す。また、プレ卒研として卒業制作・研究のテーマや材料、方法などの検討を行なう。

■授業計画・内容

- 1 就職対策 / プレ卒研
- 2 就職対策 / プレ卒研
- 3 就職対策 / プレ卒研
- 4 就職対策 / プレ卒研
- 5 就職対策 / プレ卒研
- 6 就職対策 / プレ卒研
- 7 就職対策 / プレ卒研
- 8 就職対策 / プレ卒研
- 9 文書作成ソフトの演習課題 / プレ卒研
- 10 文書作成ソフトの演習課題 / プレ卒研
- 11 文書作成ソフトの演習課題 / プレ卒研
- 12 文書作成ソフトの演習課題 / プレ卒研
- 13 表計算ソフトの演習課題 / プレ卒研
- 14 表計算ソフトの演習課題 / プレ卒研
- 15 表計算ソフトの演習課題 / プレ卒研
- 16 表計算ソフトの演習課題 / プレ卒研

■使用テキスト・教材

自作プリント

プロジェクター及びPC

■評価方法

- ・各演習課題の評価

■受講上の注意

- ・就職対策については、課題内容により使用室が変わります。また、就職活動用のファイル（A4）を用意してください。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

情報処理実習Ⅱ

■授業の概要・到達目標

ホームページの構成や作成方法を実践し、PC で作成します。

■授業計画・内容

- 1 ガイダンス
- 2 インターネットの仕組み
- 3 HTML の基礎
- 4 CSS の基礎
- 5 コンセプトメイキング
- 6 画像整理、原稿準備
- 7 Figma 基礎
- 8 ワイヤフレーム作成
- 9 UI 作成
- 10 デザインカンブ作成
- 11 プロトタイプ作成（1）
- 12 プロトタイプ作成（2）
- 13 バナー広告
- 14 SNS 広告
- 15 仕上げとプレゼン準備
- 16 発表会、講評

■使用テキスト・教材

- ・適時、資料やデータを配布します。
- ・プロジェクター及びPC

■評価方法

- ・提出物および発表による評価をします。

■受講上の注意

- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

総合製作実習 I

■授業の概要・到達目標

現在、産業デザイン科で設定し、実践している人材育成の仕上がり目標に関して、専門分野における習得技術の更なるレベルアップを図り、ワンランク上の仕上がりを目指します。また、共同作業による連携意識の向上や目的達成へのチームワーク力の強化、並びに顧客のニーズに対する業務の効果的な進め方などにも学習します。

■授業計画・内容

- 1 オリエンテーション／グループ編成、課題概要説明
- 2 企画に関するデザインサーベイ
- 3 デザインサーベイ&企画のまとめ
- 4 提案アイデアの抽出
- 5 提案アイデア展開①
- 6 提案アイデア展開②
- 7 デザイン案まとめ/中間プレゼン資料作成①
- 8 デザイン案検討／各種資料等制作／中間プレゼン準備②
- 9 中間プレゼンテーション※ /アイデアの再検討
- 10 アイデアの再検討/ブラッシュアップ
- 11 アイデアの決定
- 12 各種資料等制作／最終プレゼン準備
- 13 最終プレゼンテーション
- 14 提出資料作成
- 15 提出資料作成・提出
- 16 報告書作成&製本（評価コメント） 振り返り・まとめ

■使用テキスト・教材

- ・担当より、適宜配布します。

■参考文献

- ・担当より、適宜紹介します。

■評価方法

- ・提出物、発表内容、製作物、学習態度（グループワーク）に関する評価

■受講上の注意

- ・計画、スケジュール調整を行い、積極的に取り組むこと。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

総合製作実習Ⅱ（集中）

■授業の概要・到達目標

就職活動を行うにあたり、1年時の作品をまとめポートフォリオを作成し、発表用にPDFファイル1つにまとめます。また活動手順等の確認をします。

■授業計画・内容

- 1 ポートフォリオ作成、就職活動の手順確認(送付状・お礼状・メール・電話)
- 2 ポートフォリオ作成、
- 3 ポートフォリオ作成
- 4 ポートフォリオ作成・発表

■使用テキスト・教材

- ・就職活動ガイド

■参考文献

■評価方法

- ・提出物・発表・実習態度に関する評価＋出席率によります。

■受講上の注意

- ・計画をしっかり立て、積極的に取り組んでください。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

総合製作実習Ⅲ(集中)

■授業の概要・到達目標

選択授業において、まとまった製作時間が必要な課題内容について、この期間で仕上げることを目標とします。

■授業計画・内容

- 1 オリエンテーション・課題提示
- 2 課題製作
- 3 課題製作
- 4 課題製作・まとめ

■使用テキスト・教材

■評価方法

- ・提出物、発表内容、製作物、学習態度に関する評価＋出席率による。

■受講上の注意

- ・計画、スケジュール調整を行い、積極的に取り組むこと。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

=====

総合製作実習Ⅳ

=====

■授業の概要・到達目標

卒業制作・研究に必要な知識・技術習得のために計画を立て、調査・検討・コンセプト設定・アイデア展開・試作・制作等を行っていく。

■授業計画・内容

	【月曜日 12】	【火曜日 1234】	【木曜日 1234】	
1	卒業制作・研究のための調査・制作等	卒業制作・研究のための調査・制作等	社会人基礎力養成のためのプログラム①	
2				
3				
4				
5			卒業制作・研究のための調査・制作等	プレゼンテーションソフットの演習課題
6				
7				
8				

■使用テキスト・教材

・必要に応じて準備し使用する。

■参考文献

■評価方法

・提出物、発表内容、製作物、学習態度に関する評価による。

■受講上の注意

- ・計画、スケジュール調整を行い、積極的に取り組むこと。
- ・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。

卒業制作・研究

■授業の概要・到達目標

研究テーマに関わる予備調査や制作を行い、テーマについての周辺知識・制作技能を習得し、より深く掘り下げるとともに、よく理解しつつ研究を進め、研究成果としての知見や課題・問題をj得る。それらの研究成果を踏まえて、デザインや制作方法の選択や改善・提案をして作品を制作し、その研究成果の評価・検証を行う。評価の結果、改善の余地があれば研究成果を修正し制作物のリニューアルを行い、出来る限り良い作品となることを目標とする。また、これらの研究活動を通して、技術・技能の習得、知識の習得を目指す。

■授業計画・内容（各研究室による）

1 Q・2 Q 選択したテーマをよく理解し、どのような下準備（材料・練習・調査等）が必要かをよく考え、担当の先生と相談の上、卒業研究・制作計画書を作成します。

テーマ概要の決定：6月下旬

計画書〆切：9月16日（水）17：00（データで提出）ワードとpdf

テーマ発表：9月30日（水）総合演習内 健康診断後 CG室にて

3 Q 研究に取り組めます。

経過報告：12月25日（金）総合演習内（産業デザイン実習室）

※経過報告ができるものを用意する。（制作途中の実物、写真など）

計画書の再提出は必要ありません。

※最終的な成果物の確認

4 Q まとめ・発表準備・発表・最終提出物の制作に取り組めます。

【卒業研究発表会（予定）】※会場の都合により変更となる場合があります。

要旨〆切：2月10日（水）17：00（データで提出）ワードとpdf

PP〆切：2月16日（火）17：00（提出フォルダに提出）

作品の搬入：2月17日（水）

発表（予定）：2月18日（木）（大会議室）

【作品審査会（予定）】

準備（搬入）：2月25日（木）産D実習室

作品審査会：2月26日（金）終日

※審査会では、最終作品だけでなく、制作過程のすべてを展示してください。

【最終報告（予定）】

最終提出物：3月5日（金）プレゼンテーションボード（サイズB3縦）1枚

3月8日（月）卒業制作報告書又は卒業論文（サイズA4）

※部数や〆切は、研究室ごとで異なる場合があります。確認してください。

【卒業研究・制作作品展示会】（全科）3月12日（金）午前中

【卒研コーナー展示】：3月15日（月）・16日（火）

■使用テキスト・教材 担当から適時配布します。

■参考文献 担当から適時紹介・配布します。

■評価方法

・各担当者への提出物、発表会のプレゼン、成果、ポスターセッションでの制作物及び学習態度に関する評価による。

■受講上の注意

・計画、スケジュール調整を行い、自主的に取り組むこと。

・各担当者とはよくコミュニケーションをとり、円滑に進めること。

・授業中は整理整頓を心がけ、常に安全に配慮して受講すること。