

プロダクト・インテリアデザイン学科・授業概要一覧

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
<p>[授業の目的] 学外見学、フィールドサーベイ、グループワーク等を通じて、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を身につける。</p> <p>[到達目標] 学内外において、入学した学科毎に、学外見学、フィールドサーベイ、グループによる活動等を通じてその専門分野について考え、関心を深めるとともに、教員および学生同士の相互交流をはかる。</p>				
プロダクト・インテリアデザイン概論	必修	講義	1年次	2単位
<p>[授業の目的] デザインという創造的な学習には、これまでの知識の習得とは異なった学び方が必要である。この認識をもたせることから始め、プロダクト・インテリアデザインとは何か、その歴史や対象となるデザイン領域の最新の事例を、学科の各教員の自己紹介を兼ねて、各教員の専門領域毎に担当し、解説する。</p> <p>[到達目標] 広範囲におよぶプロダクト・インテリアデザインの領域の中から、各自の適正や志望に応じた方向性を見出し、より深い関心を持つとともに、プロダクト・インテリアデザインの世界を概観し、今後の修学やコース選択に必要な知識を習得する。</p> <p>担当者によって異なるが、基本的にはスライド等の映像資料を用いた講義形式で行う。</p>				
プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅰ	必修	実習	1年次	4単位
<p>[授業の目的] プロダクト・インテリアデザインに取り組むために必要となる基礎的な3つの課題に取り組む。 さらに、時間外集中の時間を用いて、グループ制作に取り組むとともに、近隣美術館・博物館等を見学し、知見を深めることを目的とする。</p> <p>[到達目標] 第一課題では、基本的な形態を平面上に正しく描写できるようになること、遠近感の表現ができるようになることを目標とする。 第二課題では、イラストレーター＆フォトショップの基礎を学修します。実習では、簡単なロゴマークの制作を行います。下書きをデジタル化してからビットマップ画像として調整後に、イラストレーターに配置して仕上げます。 第三課題では、ハンドツールや卓上ボール盤、コンターマシン、糸のこ盤などの基本的な工作機械の仕組みと安全な操作方法について学修する。あわせて、基本的な木材の種類や特徴について学修するとともに、厚みのある平面素材から立体的なパッケージを制作する技術を身につける。</p> <p>プロダクト・インテリアデザインにおける基礎習得期の実習として、自己の想定した構造、意匠などを実現するための課題制作に取り組む。課題は、「スケッチ・パース表現テクニック」、「イラストレーター＆フォトショップ入門」、「木材工作機械演習およびパッケージ制作」の3つの課題を3グループに分かれ、ローテーションで実施する。課題の順序はグループごとに異なる。大学入学以前の実習経験がある人も無い人も、同時に同じ課題に挑戦するが、各自その人なりに努力することが大切である。 また、時間外集中の方では、グループによる課題制作や、近隣美術館・博物館等を見学し、プロダクト・インテリアデザインに関連する知見を深める。</p>				
プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅱ	必修	実習	1年次	4単位
<p>[授業の目的] デザインスキル向上を目指して、プロダクト・インテリアデザインの共通の基礎となる描写力、造形力、構成力、想像力、観察力、構想力と、各コースの基礎となるモデリング、空間構成、使いやすい形の探求の各手法を習得することを目的とする。幅広い領域のデザインを経験することで、広い視野でデザインに取り組む姿勢を身につける。さらに時間外集中の時間を用いて、グループ制作に取り組むとともに、近隣美術館、博物館、展示会などを見学し、知見を深めることを目的とする。</p> <p>[到達目標] 第一課題では美しい立体形状を平面素材で検討し、立体で表現できるようになること、第二課題では空間をデザインするための手順の基礎を理解すること、第三課題では用途に即した形状を、試作を通して具現化できるようになること、以上を目標とする。</p> <p>3種類の課題を3つのグループに分かれ、ローテーションで順次受講する。課題の順序はグループによって異なる。スケッチ演習、制作技術、発想法からなる共通基礎演習と、「立体造形（プロダクト・カーデザイン）」、「面の立体構成（インテリアデザイン・木工）」、「用途に即した形の探求（ユニバーサルデザイン）」からなる基礎的な実習に取り組む。 15回の授業は3コマを週1回行う。総コマ数は45コマとなる。各自は3つの課題をローテーションで学修する。 また、残りの15コマ分の時間外集中では、グループによる課題制作や、近隣美術館・博物館等を見学し、プロダクト・インテリアデザインに関連する知見を深める。</p>				
プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅲ	必修	実習	2年次	4単位
<p>2年次以降の専門性に特化した実習・演習のための基本技能の習得を目的とし、学科の各コースが必要とする専門性の導入課題に取り組む。受講者は、デザインワークに必要な調査からアイデア展開へと至る発想方法とモデルの制作ノウハウを学び、それらを一連のプロセスとして実践できる能力を身につける。 また制作の場となる工房の工作機械や各種の工具の扱い方及び工房使用のマナーを学びながら、以降の実習作品の制作に必要な材料知識・加工知識を身につける事も併せて目的とする。</p> <p>コース分けに際しての実習課題として各コースに特有のデザインワークの基本を、アイデアワークの実践と、素材知識とその加工技法を習得するための制作体験を通じて学ぶ。 受講生は課題ごとに分かれ、インテリア・家具・木工コースは、家具製図の基礎課題と、調査分析からのアイデア展開とグループディスカッションを実践的に学ぶ家具モデル課題、木材加工の基礎的な技法を学ぶ課題に取り組む、ユニバーサルデザインコース及びプロダクト・カーデザインコースは、モデル基材と金属を用いた切削加工のノウハウを学ぶパターンナイフ課題と、真空成形機を用いて量産工業製品のデザイン・制作を学ぶキッチンウェア課題に取り組む。 15回の授業は2コマを週2回、計4コマで行う。総コマ数は60コマとなる。</p>				

インテリアデザイン

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅳ	必修	実習	2年次	4単位
3つのコースの専門別演習の前段階として、基礎的な課題をコースごとに分けて実施する。本実習では、受講生は3つのコースのいずれかに所属し、それぞれの課題に取り組みながら自身の進路に適合した専門分野の決定に資する。受講者は、それまでに得たデザイン能力をそれぞれの専門分野の課題に最適化させる手法を学びながら、それぞれの専門性における初歩的な知識と表現技術・制作技術を習得し、専門分野に応じた方法でデザインする事ができる能力を身につける。				
「プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅰ～Ⅲ」の成果をもとに、より専門性の高いデザイン制作実習に取り組む。3年次の専門性に特化した演習の受講に備え、それぞれのコースに特有のデザイン手法の基礎となる表現技法・制作技法とデザインプロセスの習得を目的に、この実習では三つの分野の課題を提示する。受講生は前期に選択したコースに所属し、それぞれ15週間をかけて二つのデザイン制作課題に取り組みながら、特有の工学的・材料技術的な専門知識の理解や、必要となる造形表現技法と日程計画やプレゼン能力の習得に取り組む。				
ユニバーサルデザインⅠA	選択必修	演習	3年次	4単位
既存製品等の調査を行い、高度で独創的なデザインができる能力を身につけることを目指す。課題設定、アイデア展開、モックアップモデル制作のそれぞれの知識と技法を学び、それらを活かしてデザインできる能力を身につける。				
ユニバーサルデザイン実践の導入として、支援技術のデザインに取り組む。学生は各自で一つの障害種別を選定し、疑似体験や既存製品に対する調査をとおして問題点を発見し、その解決方法の提案を行い、モデルによる検証を経てプレゼンテーションを行う。各回は4コマ連続で行う。授業期間の8週目の2、3限までとなる。				
ユニバーサルデザインⅠB	選択必修	演習	3年次	4単位
ユニバーサルデザインの視点から、ユーザーの多様性を理解し、いろいろな特性を持つ人々が共に使えるものをデザインすることを目標として、社会とのつながりやコミュニケーションに焦点をあてた課題にとりくむ。 人と人とのコミュニケーションを深め、世代や立場を超えた絆を醸成するソーシャルデザインについて学び、システムを提案し、その仕組みを表現する力を身につけることを目的とする。				
コミュニケーションデザインとストリートファニチャーの二つのテーマのどちらかを各自が選択して履修する。各回は4コマ連続で行う。授業期間の8週目の4、5限から開始となる。				
ユニバーサルデザインⅡA	選択必修	演習	3年次	4単位
学生が日常過ごしている環境や生活行為から離れたテーマに対して、調査を行い、問題点を発見し解決方法を立案する能力を身につけることを目標とする。				
減災やサステナビリティ、途上国支援、過疎といった、学生の日常生活とは遠いテーマについてとりあげる。考案した解決方法はフィジカルコンピューティングなどを用いて実働する機能モデルを制作してその有効性を確かめることを課す。各回は4コマ連続で行う。授業期間の8週目の2、3限までとなる。				
ユニバーサルデザインⅡB	選択必修	演習	3年次	4単位
ユニバーサルデザインⅠA、ⅠB、ⅡAで積み重ねてきた経験を基に、製品としての完成度が高いデザインを行い、実使用に耐える強度を有するモデルを制作できる技術の習得を目標とする。				
授業の最初に提示されるテーマ（共遊玩具とソーシャルデザイン）のどちらかを選択して履修する。 共遊玩具は、教員が指示する具体的なユーザーグループ（例えば視覚に障害のある児童）を対象に、障害のある児童とない児童が共に使用できる玩具のデザインに取り組む。課題の最初には実際に障害のある人々にインタビューを行い、また最後には障害のある人々による試用評価会を開催する。 ソーシャルデザインは、少子高齢化などの社会課題の中からテーマを見出し、多様なユーザ特定に配慮したインタフェースを有するウェブ上のサービスシステムとしての提案をおこなう。 各回は4コマ連続で行う。授業期間の8週目の4、5限から開始となる。				
インテリアデザインⅠA	選択必修	演習	3年次	4単位
専門領域の導入として、考慮する条件や体得する技法を限定した課題を通して、調査分析や計画手法、表現技法、加工技術等のデザイン展開の各段階に必要な基礎技法と知識を身につける。				
本演習は、スペースデザイン、エレメントデザイン、木工のテーマ別に、調査からアイデアスケッチ、図面、CG、模型制作、木材加工等の専門基礎に取り組む。 授業の最初に提示されるテーマ（空間図面と模型の基礎：佐野・山崎／家具の調査と提案：田頭／木工の専門基礎：安森・橋爪）の中から、自らの進路や学修したい内容に合ったテーマを選択して履修する。 授業は1回4コマ連続で7.5週実施する。				
インテリアデザインⅠB	選択必修	演習	3年次	4単位
指定した条件に則した人の行為や社会背景、技術・技法の調査分析から提案を行い、生活環境の現実的な条件を想定したデザインプロセスに沿った調査手法と提案能力を身につける。課題毎に指定されたCAD・CG、モデル、実物等による、具体性のある表現技術を修得する。				
スペースデザイン、エレメントデザイン、木工の課題から各自がいずれかの課題を選択し、図面や機能モデル、実製作の技術を修得する。 授業の最初に提示されるテーマ（物販店の企画と計画：佐野・山崎／照明の調査と提案：相澤／木工による動く玩具：安森・橋爪）の中から、自らの進路や学修したい内容に合ったテーマを選択して履修する。 授業は1回4コマ連続で7.5週実施する。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
インテリアデザインⅡA	選択必修	演習	3年次	4単位
多様で複合的な条件を有する対象を課題とし、各自が設定した具体的なテーマに沿ってリサーチから企画提案、設計製図、モデルや3DCG等のイメージ表現、グラフィックワーク、そして構想全体のプレゼンテーション技法、実物製作（木工）を総合的に習得し表現できる能力を身につける。				
本演習は、提示された課題条件においてデザインプロセスの段階的な要素や表現手法を統合した提案を成果物とする。授業の最初に提示される課題（飲食店の企画と計画：佐野・山崎／観光デザイン：相澤／木工家具：安森）の中から、自らの進路や学修したい内容に合った課題を選択して履修する。いずれの課題も企画書・図面・イメージパネル・3DCG・スケッチ・模型の制作や、具体的な作品の制作など現実的な一連のデザイン技法に沿った展開とする。授業は1回4コマ連続で7.5週実施する。				
インテリアデザインⅡB	選択必修	演習	3年次	4単位
次年度の卒業研究の事前課題として、各自がリサーチに基づく問題発見から課題とする対象、テーマを主体的に設定する手法を修得する。構想全体の計画に即して必要となる成果物を想定し、最適な調査方法、表現技術、プレゼンテーション手法を各自で選定、実践する能力を身につける。				
本演習は、問題提起・課題設定から始め、デザインプロセスの個々の要素や表現手法を統合した一連のトータルデザインを提案する内容とする。スペースデザインもしくはエレメントデザインの課題は自由選択とし、木工はIIA課題選択者に限定してより高度な制作に取り組む。いずれの課題も企画書・図面・イメージパネル・3DCG・スケッチ・模型の制作や、具体的な作品の制作など実践的な技法に沿った展開とする。授業の最初に提示されるテーマ（ストアデザインの企画と計画：佐野・山崎／インテリアエレメントの計画：田頭／木工制作：安森）の中から、自らの進路や学修したい内容に合った領域を選択し履修する。授業は1回4コマ連続で7.5週実施する。				
プロダクトデザインⅠA	選択必修	演習	3年次	4単位
雑貨・インダストリアルデザインの専門性確立の第一段階として、それまでの実習にて習得したデザイン制作の基本的なプロセス（コンセプト立案～アイデア展開～モックアップモデル作成）を、7週半の日程で効率的に作業を進めることでスキルの習熟を図る。出題内容は具体的な機器を対象とせず機器の使用状況や行為を意味するキーワードの提示となり、それをデザイン課題として取り組むことで、解決すべき問題点を見出す観察力と解決案を導く思考力を向上させることを目標としている。				
初回の授業にて提示される雑貨・機器をデザインの対象としたキーワード「写す」と「開く・閉じる」の2課題（他コースとの共通課題を設定することもある）から、受講生は自らの進路や学修したい内容に合った課題を選択し履修する。前期前半の各週2回の開講で、各回は4コマ連続で7.5週実施する。				
プロダクトデザインⅠB	選択必修	演習	3年次	4単位
雑貨・機器の日常的な使用シーンの想定を前提とした課題に取り組みながら新たな役立ち方や楽しみ方を構想することで、コンセプトやアイデアの構想の幅を拡げ提案力を高める。またデザインモデル制作の工程では、材料知識と加工技術の向上にも併せて取り組み、モデル制作の完成度の向上を図る。				
初回の授業にて提示される「スポーツのための用品デザイン」と「日常使いのカトラリーデザイン」の2課題（他コースとの共通課題を設定することもある）は、それぞれモデル制作技術の向上のためのプロセスを備えている。「スポーツのための用品デザイン」はレーザーカッターなどを用いたデジタルファブリケーションの手法の習得に、「日常使いのカトラリーデザイン」では金属（鋳）を素材とした専門性の高い加工技術の習得に取り組む。受講生は自らの進路や学修したい内容に合った課題を選択する。前期後半の各週2回の開講で、各回は4コマ連続で7.5週実施する。				
プロダクトデザインⅡA	選択必修	演習	3年次	4単位
前期の演習では対象外とした非日常の使用状況を取り上げ、そのデザイン制作を通じてプロダクト分野を見渡すための視野の拡大を目標とする。また授業計画ではプレゼンテーションのための作業により注力し、プレゼンテーション能力の一層の向上に取り組む。				
課題「備えるためのデザイン」（他コースとの共通課題を設定することもある）に取り組む。非日常のシーンやコンセプトの抽出に向けて「備える」をキーワードとし、突発の事態や困りごとへの対処を課題とする。受講生は、解決すべき非日常的問題を自発的に見出し具体的なデザインテーマを設定する。後期前半の各週2回の開講で、各回は4コマ連続で7.5週実施する。				
プロダクトデザインⅡB	選択必修	演習	3年次	4単位
これまでの演習で習得してきたデザイン思考・デザインプロセス・表現および制作技法・プレゼンテーション技法の総仕上げと位置付けしつつ、制作物はデザインモデルだけではなくパッケージやロゴタイプなどに範囲を拡大し、製品としての完成度の一層の向上を目標とする。また作業日程を受講生の各自が計画し、その自主的な推進を通じて自身の専門能力を総合的に発揮し専門性を確立することを併せて目標とする。				
課題「遊びのデザイン」（他コースとの共通課題を設定することもある）に取り組む。「遊び」について日常あるいは非日常のシーンを想定し新たな楽しみ方を創出することと、そのためのアイテムとパッケージおよび、それらの外観に施すロゴタイプやグラフィックを総合的にデザイン制作する。後期後半の各週2回の開講で、各回は4コマ連続で行う。15週目の後半の授業にて講評会を実施する。				
カーデザインⅠA	選択必修	演習	3年次	4単位
カーデザインに特化した科目で、ⅠA、ⅠB、ⅡA、ⅡBと順次履修しカーデザインのプロセスを修得することを目的としている。このⅠAでは、カーデザインに特有なスケッチの技法について修得する。				
他の工業製品と異なり、直線や平面を有しない有機的な形状であり、円を基本とする4つのタイヤが地面に接していなくてはならないという車両を、スピーディーにかつ正確に手書きで描画できるよう、実車の観察とスケッチを行い、想定した形を描けるようにする。毎週4コマを連続で開講する。最終回は2コマとなる。				
カーデザインⅠB	選択必修	演習	3年次	4単位
カーデザインに特化した科目で、ⅠA、ⅠB、ⅡA、ⅡBと順次履修しカーデザインのプロセスを修得することを目的としている。このⅠBでは、引き続き、コンセプトメイキングについて修得する。				
時代や社会の要請を調査し、新しい車のコンセプトを作り上げる力を身につける。毎週4コマを連続で開講する。初回は2コマとなる。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
カーデザインⅡA	選択必修	演習	3年次	4単位
カーデザインに特化した科目で、ⅠA、ⅠB、ⅡA、ⅡBと順次履修しカーデザインのプロセスを修得することを目的としている。このⅡAでは、レンダリングとシーンスケッチにて考案したデザインの効果的なプレゼンテーション技法について修得する。				
カーデザインⅠBで考案した新しいコンセプトカーを素材として、その魅力を伝達する平面素材を制作する。 毎週4コマを連続で開講する。最終回は2コマとなる。				
カーデザインⅡB	選択必修	演習	3年次	4単位
カーデザインに特化した科目で、ⅠA、ⅠB、ⅡA、ⅡBと順次履修しカーデザインのプロセスを修得することを目的としている。このⅡBでは、クレイモデルを制作する技法について修得する。				
カーデザインⅠBで考案し、ⅡAでレンダリングを行った新しいコンセプトカーを素材として、その魅力を伝達し、スタイリングを確認するためにクレイモデルを制作する。 毎週4コマを連続で開講する。最初の回は2コマとなる。				
家具・インテリアデザイン	選択	講義	1年次	2単位
西洋と日本におけるインテリアデザインの歴史的な概念の成立、変遷、相違を理解し、様式と社会背景に関する知識を修得する。店舗デザインの基本的な考え方とデザインプロセスを理解する。 インテリアデザインにおける対象範囲や歴史様式とその社会背景の基礎知識を修得できる。 インテリアデザインの企画や計画において総合的に活用できる能力を身につけることが期待される。				
インテリアデザインを構想する上での基礎知識を学ぶ。インテリアデザインの概念、対象範囲、様式史の大きな流れを把握した上で、各時代の歴史の特徴を解説する。日本と西洋におけるインテリアデザインの概念の成立・変遷・相違を明らかにすると共に、日本が洋式の生活スタイルを採用する経緯については重点を置き、今日の生活様式、生活環境や商業施設のあり方と問題点を考える。代表的な名作モダンチェアを社会背景に則してコラム的に紹介し、スケッチによる能動的な観察を通してインテリアエレメントの製作技術や社会的意味を理解する。				
ユニバーサルデザイン	選択	講義	1年次	2単位
[授業の目的] 社会の高齢化が急速に進む中、誰もが参加できる社会の構築が求められている。年齢や性別、能力の多寡、人種や文化の違いに関わらず、誰もが利用できるように最初からデザインするというユニバーサルデザイン(以下UD)の考え方は、多くの企業が取り組んでおり、まちづくりや社会づくりなどのコトのデザインにおいてもその考え方が当たり前のことになりつつあり、UDを理解することはプロダクトやインテリアのデザインにおける基本となる。				
[到達目標] ユニバーサルデザインの考え方を正しく理解し、デザイン活動を始めたとした今後の各自の取り組みに活かせるようになることを目標とする。				
スライドや動画を用いた講義形式で行う。				
ビジュアルテクニクⅠ	選択	演習	1年次	2単位
色彩理論・色彩構成・レタリング・タイポグラフィー・レイアウト等について、デザイナーに求められる基礎知識と基本技術を習得し、それらを効果的に活かしたプレゼンテーションができる能力を身につける。				
プロダクト・インテリアデザインに必要なビジュアル表現の基本的な知識と技法を学ぶ演習。色の三属性・錯覚と視覚調整、色立体の概念とグレースケール、色の伝達方法・色の混色と彩度のカラースケール、色彩と心理・色の対比など色彩の基礎について、感性に赴くままの表現ではなく、理論的な解説を通じて理解する。また、色彩構成やレタリング・タイポグラフィー・レイアウトなどの制作作業を通じて、高精度なグラフィック表現能力の習得に取り組む。人のプレゼンテーションを見て学ぶ。デザインコンセプトに基づき戦略的に表現することを学ぶ。説得力のあるプレゼンテーションができるように、コミュニケーション力の向上を計る。				
製図法演習	選択	演習	1年次	2単位
製図の基本的事項を理解し、図面の読み取りができるようになる。また、作図法の習得により、図面によって情報を伝達するスキルや、また思考の手段として作図するスキルが身につく。				
前半では、プロダクトやインテリアデザイン分野における製図の基本的事項について解説する。後半では、三面図を読み取って立体をイメージする演習、および、立体図をもとに三面図を作成する演習を行う。				
CAD基礎演習	選択	演習	1年次	2単位
基本設計図書レベルの2次元製図を学び、次に3次元のオブジェクトを用いた設計の方法を習得する。				
コンピュータを用いた建築設計やインテリアデザインに必要な、製図、モデリング、プレゼンテーションといった基本的な諸技法を習得すると同時に、CADを活用する上で必要な諸概念について理解することを目指す。				
生活機器デザイン	選択	講義	1年次	2単位
受講者は、多様な「ヒューマンファクター」をデザインの方法論あるいはデザインソースとして理解し、制作活動に活用できる思考方法および表現手法のノウハウとして身につける。				
人間主導なものの作りのための、特にアイデア展開の思考と表現に欠かせない要素として「ヒューマンファクター」を取り上げ、様々な角度から明示していく。				
自然とデザイン	選択	講義	2年次	2単位
自然とデザインの関わりについて理解し、自然の要素を素材、形態や構造のアイデアソースとして活用することができることを認識する。環境問題やエコロジカル、サステナブルなデザインについて、常識に縛られない多角的な視点で世の中を捉える力を身につける。				
デザインは自然環境と密接に関わっており、自然について興味関心を持ち知識を広げることで、デザインの能力は飛躍的に向上する。本講義では前半で、自然環境とそこから多大な影響を受けている人間の感覚や生活文化、生活様式等とデザインの関わりを、事例を交えて紹介する。後半では、デザインと深く関わってくる環境問題、エコやサステナブルについて、一般論と異なる視点から論じ、諸問題に対してクリエイターとして持つべき姿勢のあり方について考察する。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
ビジュアルテクニクⅡ	選択	演習	2年次	2単位
写真やグラフィックスのデータ作成手法を身につける。				
デザインを進めるにあたり、イメージやアイデア等を視覚化し、伝達する必要がある。そのために必要となる写真や2次元グラフィックスの目的に応じたデータ作成手法の基礎を学ぶ。				
デジタルプレゼンテーション	選択	演習	2年次	2単位
プレゼンテーションの重要性を認識し、デジタルメディアを用いてプレゼン資料を効果的に制作するノウハウおよび情報リテラシーを学び、学生が自ら効果的でわかりやすいプレゼンテーションを、デジタル技術を用いて行えるようになることを目的とする。				
デザイン学習においては、モノを「つくる」だけでなく、他人に説明し、記録することも重要な要素である。自分のアイデアや制作物を、言葉で表現するだけでなく、絵や図表、映像、音声などのさまざまなヴィジュアル・サウンドコンテンツを用いて表現する方が効果的である。近年においては、パソコンをはじめ、タブレット端末やスマートフォンなど、私たちの身の回りには、デジタルメディアを用いたプレゼンテーションツールが多数出回っている。 本授業では、学生がパソコン、タブレット端末、スマートフォンなどのデジタルメディアにおいて広く使用されている映像編集ソフトやレイアウトソフトなどを用いて、プレゼンテーションに必要な効果的なデジタルコンテンツの制作テクニックを身につけるとともに、情報の発信・共有における効果やリテラシーについて理解する。"				
福祉住環境論	選択	講義	2年次	2単位
わが国の社会の高齢化は急速に進展しており、高齢者のみ世帯や高齢者独居世帯の数が増加するなど家族構造も変化している。「住まいは生活の器」と言われるように住居は我々が生きていく上で必要不可欠なものであり、高齢になったり障害があっても、快適な暮らしが送れるように住環境をデザインすることはとても重要である。 そこで本講義では、これからの住環境の設計・デザインに必要な医療、福祉、工学に関する幅広い知識や技術を身につけることを目的としている。 なお、「福祉住環境コーディネーター2級」の検定試験合格を目指すことも可能である。				
本講義では、これからの住環境整備に必要なとなる高齢者や障害のある人の生活や心身の特性、医療・保健・福祉・建築などの幅広い知識を学習する。特に福祉住環境整備の対象者（クライアント）となる高齢者・障害のある人の心身特性の理解や福祉制度の理解は福祉住環境整備では必要不可欠であるので、時間を割いてわかりやすく解説する。また、福祉住環境整備に関する整備手法や福祉用具に関する解説も、スライドで写真等の事例を示しながら行う。 福祉住環境整備はこれまで学んできた建築やデザインの知識や技術を、具体的に適用することが求められる分野である。知識や技術はそれをどのように活用するかによって人や社会に良い影響も悪い影響も与える。また技術によって障害をなくすこともできる。デザイナーとしての倫理やその役割についても本講義を通じて考えてもらいたい。				
照明デザイン	選択	講義	2年次	2単位
照明デザインを実践する知識として、照度・色温度・演色性・輝度などの用語を設計過程で適宜使うことができる。さらにインテリアデザイン、環境・建築デザインなどの空間系のデザインと照明デザインを総合的に設計できるようになる。プロダクトデザイン・クラフトデザインなどのモノ系のデザインでは、素材・構造・仕上げなどに必要な知識をも習得する。				
本講義では照明デザインに必要な基礎知識として、照明と光・生理・用語・光源について解説する。つづいて、照明器具と照明手法及び照明の歴史を学習する。照明デザインの事例として住宅・施設・環境と空間別に解説し、さらに心理・イベントなど行為と照明との関係にも踏み込んでいく。照明メーカーのデザイン部門で業務していた経験を活かして、照明デザインの基本的な知識と手法等、近年の施工例を解説しながら、具体的に講義する。				
インダストリアルデザイン計画	選択	講義	2年次	2単位
<p>〔授業の目的〕</p> <p>講義では、インダストリアルデザインの現場におけるプロセスを理解し、その各ステップ毎に必要な技術や知識、方法論などを学び、インダストリアルデザイン分野へ進む指標となる知識を習得してもらいたい。</p> <p>デザイントークでは、旬の技術や情報について学び、インダストリアル分野と結びつく他分野への橋渡しをする。</p> <p>〔到達目標〕</p> <p>講義を通して、各デザインステップにおける必要な技術や知識を理解する。</p> <p>講義の中でのレポートや体験授業を通して、技術や知識が定着する。</p> <p>デザイントークでの内容から、関連分野への興味が広がる。</p>				
インダストリアルデザインには商品の具体性が不可欠であることから、実践的内容が求められる。自身のインダストリアルデザイナーとしての実務経験をもとに、企業の製品開発において必要な各段階においてそれらがどのような手法/手順を踏んで行われているのかを解説する。プロダクトデザインを実践するためデザインプロセスを理解し、説明できる能力を身につけることができるよう、デザインの現場からの視点を特に大切にしたい指導を行う。 講義においては、事例を交えた解説とそれに基づく簡単な実践課題を行う。				
インターフェイスデザイン	選択	講義	2年次	2単位
ユーザーインタフェース（以下UI）の概要と現在の主要なコンセプト、UIデザインを実際にデザインするために必要な着眼点と多様な方法論、UIデザイナーとして獲得すべき能力など、現在と将来のUIについての理解を深めることを目的とする。				
UIデザインの考え方を理解でき、わかりやすいUIや魅力的なUIを表現するためのノウハウを習得する。 本講義では、機器の「使いこなし方」の向上を現在のプロダクトデザインに不可欠の要素として位置づけ、その中心的なデザイン課題としてUIを取り上げる。メーカーのデザイン部門での実務経験を活かし、UIデザインの考え方と具体的な手法および次世代のUIを発想する視点について、基本的な知識と手法等を具体的に講義する。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
ビジュアルテクニクⅢ	選択	演習	2年次	4単位
「情報を伝達する」ためのグラフィックデザインの基本を身につける。演習課題を通じ、情報伝達力を高める効果的な編集技法と美しい表現手法の習得を目標とする。				
プロダクト・インテリアデザイン分野において必要となる「情報伝達」を主目的とするグラフィックデザインの演習文字組の方法、組版による伝わり方の違いやホワイトスペースのコントロールなど、文字や画像など平面上に展開する様々なグラフィック要素の編集能力と空間構成力を高める。情報伝達力を高め且つ視覚的な美しさを備えた表現手法の習得に取り組む。編集作業に用いるコンピュータアプリケーションにはAdobeIllustratorを使用し、名刺の作成など複数の制作課題について、手描きのラフから着手し、カンパ制作、レイアウトの行程を経て作品を完成させる。				
インテリア製図Ⅰ	選択	演習	2年次	4単位
インテリア空間を設計する製図技法をCAD（VectorWorks）操作と平行して習得する。CAD（VectorWorks）を製図初期から使用することにより1. CADの基本概念を習得し、2. 2次元作図と3次元モデリングの緊密な関連付けを理解して、インテリアの基本図面を作成できる能力を身につける。またVectorWorksのプレゼン機能を活用する能力も身につける。				
インテリア空間を設計する製図技法と合わせて、CADソフト（VectorWorks）の操作も学習していくことで、CADを使用した設計製図を効果的に学ぶ。図面作成の基本について、伝えるべき内容を図示するためのノウハウ及び、Vectorworksの基礎的な操作コマンドの習得とを同時に学習しながら平面図等を作成する。基礎的な3次元モデリングをスツールやテーブル等を実際に作成する事を通して学び、後半では実践的なVectorworksの操作方法を習得する。				
インテリア製図Ⅱ	選択	演習	2年次	4単位
インテリア空間をCAD（VectorWorks）でより表現力豊かに作成する能力を身につける。インテリア製図Ⅰで身につけた内容を基礎として、CAD（VectorWorks）のより高度な2D及び3D機能の操作と、よりリアルな3Dモデリング及び空間の作成技術および知識を習得し、実務にも使用出来る平面図、展開図、プレゼンテーションボード等のより表現力豊かな図面を作成する能力を身につける。				
「インテリア製図Ⅰ」に続いてCADソフト（VectorWorks）操作のより高度なコマンドを習得し、実務にも通用するレベルの平面図・展開図・プレゼンテーションボード等を作成する演習。構想したインテリア空間を、VectorWorksを操作し設計する上で必要となる多様な操作コマンドを習得した上で、VectorWorksの特徴を活用し、より高度なレベルの2次元作図と3次元モデリングを同時並行に学習し、インテリア空間の実務レベルの作図とプレゼンテーション技術を習得する。				
3Dモデリング演習Ⅰ	選択	演習	2年次	4単位
現在のプロダクトデザインにおいて必須のスキルである3DCADによるモデリング/レンダリング技術を修得する。				
3DCADであるFusion360ソフトウェアの操作方法から、スケッチ描画、押し出し、回転、スイープによる立体化、サーフェスによる自在なモデリング技術及び、そのレンダリング操作を体得する。				
デザインの現場を語る	選択	講義	2年次	2単位
実社会でのデザインワークについてより深く理解し、デザインを学ぶ上での指標を得る。あらゆる分野に活かせる仕事の進め方、創造の手法、必要となる知識、意識、技能を認識する。				
プロダクト・インテリアデザインの幅広い分野において、実際の商品開発に携わるデザイナーや専門家による様々な事例や技法、考え方の紹介等を含めた講義をオムニバス形式で行う。				
ヒト・モノ・空間を測る	選択	演習	3年次	2単位
検証データに基づいて、人々が快適に過ごすためのデザインを実現できる能力を身につける。				
「人間工学」の講義で学習した、ヒト・モノ・空間の関係を総合的に計測する。人間の基本的な機能と特性に基づいて、形態、生理および心理データを計測し、人間と作業・生活環境の最適な調和を実現できる能力を身につける。デザインにおける形状と機能決定の基準として「計測」という手法を取り入れ、色々な角度から検証してデータに裏付けられたデザインを学ぶ。人間工学および感性工学の見地からデザイン作業への導入を促す。 人間工学的デザインには商品の具体性が不可欠であることから、実践的内容が求められる。機器メーカーのユーザインタフェース研究とUD関連の業務に従事してきた経験を活かし、ヒトモノ空間を測るための基本的な知識と手法等について具体的に講義する。				
家具・設備計画	選択	演習	3年次	2単位
本演習は、住居におけるインテリアエレメントとインテリアコーディネートについて、特に家具と水回り設備を中心に講義と演習を行います。そして1.リフォームプランニングの基本的な知識と手順、2.リフォームプランニングのイメージ表現手法、3.CG制作によるプレゼンテーションの手法を、総合的に習得することを目標とする。				
家具や什器などインテリアエレメントの設計技法と、それらを住空間にレイアウトするインテリアコーディネートと、ある意図を設定してのリフォームプランニングを課題とし、計画手法およびイメージ表現とプレゼンテーションの手法について、インターネット情報の検索を駆使して、講義と演習により総合的に習得することを目標とする。インテリアエレメントについては、置かれる空間との関係性を中心に、使われる意図や使い勝手についても考察する。インテリアコーディネートについては、新規の計画からリノベーションに至るまで広範囲に対象を設定し演習課題に取り組む。				
インテリア表現法	選択	演習	3年次	2単位
ブランド・アイデンティティ、ビジュアル・アイデンティティについての理解を深め、コンセプトに即したロゴデザインを制作するためのアイデア展開ができる能力を身につける。				
インテリアデザインにおいて、サイン計画やロゴタイプのデザインは必須の表現要素であり、その表現の質が、その空間に集う人の行動や意思決定を大いに左右する。本演習では、そのデザイン表現のためにデザイナーが知っておくべきグラフィックデザインの基本的な表現技法として、店舗におけるVI（ビジュアル・アイデンティティ）の基本的な知識の学習と、ピクトグラム・サイン・ショップカード・リーフレットなどのデザイン制作演習を通じて習得する。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
ビジュアルテクニクⅣ	選択	演習	3年次	4単位
<p>「ビジュアルテクニクⅢ」において学修した内容（文字組の基礎的な知識、組版による伝わり方の違い、ホワイトスペースの扱い方、空間構成力など）をより発展させ身に付ける。各自の作品や計画を効果的にペーパープレゼンテーションするための編集技法の習得を目標とする。</p> <p>情報を伝達するためのグラフィックデザインを、プレゼンテーションパネルなどの制作課題を通じて考え学ぶ演習であり、文字組の方法、組版による伝わり方の違いやホワイトスペースのコントロールなど、情報伝達に必要なグラフィックデザインの要素の扱いについてより深い知識と手法の習得に取り組んでいく。</p> <p>編集用ソフトウェアとしてAdobe IllustratorとPhotoshopを使用し、編集技術のさらなる習熟を目指す。プレゼンテーションパネルと作品集の実制作を課題に、カンプ制作とレイアウトに加えカバーデザインや製本にも取り組みながら、グラフィックの表現力を総合的に高め、プレゼンテーション能力の向上と編集技術の習熟を目指す。</p>				
3Dモデリング演習Ⅱ	選択	演習	3年次	4単位
<p>[授業の目的] 3DモデリングⅠで学んだ3DCADによるモデリング技術を、3DプリンタやCNC加工機にて出力するための知識や、カッターパス作成上のノウハウ、G-code等について、学修し、ヴァーチャルな3Dモデリングからリアルな形に転換させる技術の習得を目指す。</p> <p>[到達目標] 自信が考えた造形を自在に3Dモデリングし、加工するためのデータを出力できることを目標とする。</p> <p>コンピュータ上でアプリケーション・ソフトウェアのFusion360を使用して、3Dモデリングの課題に取り組み、3Dプリンタ上で出力するアプリケーション・ソフトウェアの操作、3軸CNC加工機にて加工するためのデータ（G-code）を作成するアプリケーション・ソフトウェアEASELとVCarveの操作に取り組む。</p>				
卒業研究	必修	実習	4年次	10単位
<p>[授業の目的] 大学における学修の集大成として自ら研究テーマを設定し、「卒業論文」または「卒業制作」に取り組む。</p> <p>[到達目標] 論文または制作において、その成果が卒業研究としての水準を超えることはもちろん、中間および最終審査におけるプレゼンテーション、卒業制作展「カオス」における展示、パネルワーク、来場者への説明までを含めた、一連のプロセスを網羅したデザインをスケジュール管理を含め完成させる能力を身に付ける。</p> <p>ゼミ形式にて遂行し、「卒業論文」、「卒業制作」共、指導教員との相談の上、自主的にテーマを設定し研究する。</p>				