

| | | | | | |
|------|-------------------|---|-------|----------|----|
| 科目名称 | プロダクト・インテリアデザイン概論 | | 授業コード | 10031201 | |
| 担当教員 | 相良 二郎 | 曾和 具之、安森 弘昌、向井 昌幸、見明 暢、田頭 章徳、蛭田 直、相澤 孝司、佐野 浩三 | | | |
| 単位数 | 2 | 授業形態 | 講義 | 科目分類 | 必修 |
| 年次 | 1 | 開講年度 | 2023 | 開講学期 | 前期 |
| 関連資格 | 教職、インテリアプランナー | | | | |

| | |
|------------------|---|
| 授業実施方法 | 対面授業 |
| 使用するアプリ等 | Microsoft Teams による同時配信、もしくは YouTube での動画配信を予定している。 |
| 履修制限等 | 「その他」参照 |
| 授業の目的と到達目標（学習成果） | <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> |
| 授業計画の概要 | 担当者によって異なるが、基本的にはパワーポイント等の映像資料を用いた講義形式で行う。 |
| 授業計画 | <p>1：オリエンテーションと概論（相良） 2：プロダクトデザインの概要とインテリアデザインの領域（佐野） 3：ありふれた物の進化の過程（田頭） 4：デザインにおける木工技法（安森） 5：現代の家具デザイン（田頭） 6：照明デザインと地域デザイン（相澤） 7：日用品のデザインは「人間中心」のデザイン（向井） 8：デジタルファブリケーションとデザインの可能性（蛭田） 9：インダストリアルデザインとそのデザイン戦略（見明） 10：カーデザイン（向井） 11：生産技術と設備の変遷：生産環境が及ぼしてきたモノづくりへの影響（見明） 12：障害とデザイン、人の可能性を拓けるデザイン（相良） 13：情報デザインとはなにか（曾和） 14：作品制作を通じたデザイン観（相良・実習助手） 15：まとめとして授業内テスト（講義レポート作成と工作機械の安全な使用試験）を行う（相良） 注）2回目から14回目については順序が入れ替わる可能性がある。</p> |
| 実務経験のある教員 | この科目は学科の各教員がそれぞれの企業等での実務経験をもとに講義内容を構成している。 |
| 授業時間外学習 | 身の回りの製品や空間の中から興味のあるものについて観察しておく。 授業内で登場した専門用語等について、不明な場合は質問するとともに、時間外に調べて疑問が残らないようにする。 |
| 評価方法 | 最終日に実施するレポートにて評価する。レポートは2回～14回の講義の中から二つを選び、時間内に作成する。講義内容との整合性、語彙の正確性、論点の明確さ、文章表現力から評価する。 出席日数が2/3に満たない場合はE評価とする。 |
| 指導方法 | 後期のプロダクト・インテリアデザイン実習Ⅱの初回にレポートを返却し教員のコメントでフィードバックする。 |
| 使用テキスト | 適宜プリントを配布する。 |
| 参考テキスト・URL | 広範囲にわたるため、各講義にて都度紹介する。 |
| 各自準備物 | 筆記具とノート以外は特にない。 |
| 実習費 | |
| その他 | 他学科生は若干名 |

| | | | | | |
|------|---------------------|------------------|-------|----------|----|
| 科目名称 | プロダクト・インテリアデザイン実習 I | | 授業コード | 10031474 | |
| 担当教員 | 相良 二郎 | 曾和 具之、蛭田 直、相澤 孝司 | | | |
| 単位数 | 4 | 授業形態 | 実習 | 科目分類 | 必修 |
| 年次 | 1 | 開講年度 | 2023 | 開講学期 | 前期 |
| 関連資格 | インテリアプランナー | | | | |

| | |
|-------------------|--|
| 授業実施方法 | 対面授業 |
| 使用するアプリ等 | Microsoft Teams を予定している。 |
| 履修制限等 | P生限定 |
| 授業の目的と到達目標 (学習成果) | <p>[授業目的] 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。(相澤担当) 第二課題では、Adobe 社製の Photoshop の基本操作と、2次元画像の補正や編集、レイヤー操作、画像合成などの技術を修得することを目標とする。(蛭田担当) 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。また、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。(相良担当)</p> |
| 授業計画の概要 | <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」、「Photoshop を用いたコンピュータグラフィックス」、「木材工作機械演習およびパッケージ制作」の3つの課題に取り組む。3 限目は全員が相澤のスケッチ課題に取り組む、4 限目と 5 限目はA班とB班に分かれ、7 週間で対応する。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。</p> <p>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> |
| 授業計画 | <p>1：全員：課題説明と班分け 2：全員：スケッチ演習、A 班：Photoshop 基礎 1 (デジタル画像の基礎)、B 班：工作機械の扱い方と木材 (講義) 3：全員：スケッチ演習、A 班：Photoshop 基礎 2 (基本操作)、B 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の制作 4：全員：スケッチ演習、A 班：Photoshop 基礎 3 (画像補正)、B 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の制作 5：全員：スケッチ演習、A 班：Photoshop 基礎 4 (レイヤー)、B 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の制作、パッケージの検討・試作 6：全員：スケッチ演習、A 班：Photoshop 基礎 5 (画像編集)、B 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の仕上げ、パッケージの制作 6：全員：スケッチ演習、A 班：Photoshop 基礎 6 (画像合成：データ準備)、B 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の仕上げ、パッケージの制作 7：全員：インキング演習、A 班：Photoshop 基礎 7 (画像合成：制作)、B 班：パネル制作・発表・講評 8：全員：インキング演習、A 班：工作機械の扱い方と木材 (講義)、B 班：Photoshop 基礎 1 (デジタル画像の基礎) 9：全員：パース演習、A 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の制作 Photoshop 基礎 2 (基本操作)、B 班：Photoshop 基礎 2 (基本操作) 10：全員：パース演習、A 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の制作、B 班：Photoshop 基礎 3 (画像補正) 11：全員：パース演習、A 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の制作、パッケージの検討・試作、B 班：Photoshop 基礎 4 (レイヤー) 12：全員：パース演習、A 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の仕上げ、パッケージの制作、B 班：Photoshop 基礎 5 (画像編集) 13：全員：パース演習、A 班：Photoshop 基礎 6 (画像合成：データ準備)、B 班：バターナイフ、パズル、積み木 (選択) の仕上げ、パッケージの制作 14：全員：パース演習、A 班：パネル制作・発表・講評、B 班：Photoshop 基礎 7 (画像合成：制作) 15：全員：総合講評</p> |
| 実務経験のある教員 | メーカーにおけるデザインの実務経験があり、スケッチ・パース技法に活かした実習を行う。 |

| | |
|------------|--|
| 授業時間外学習 | ①基本形態（垂直線、水平線、右上がり45度斜線、左上がり45度斜線、円、正方形、菱形）をフリーハンドで何度も描く。 ②紙箱の構造と展開を観察しておく。 ③身の回りの製品の形態、用途、素材などを観察しておく。 |
| 評価方法 | 3つの課題作品群について、それぞれ精度（30%）、密度（30%）、アイデア（30%）、授業態度（10%）で判断する。時間外集中にて実施するグループワークや見学についてはレポート提出を求める。3課題作品群とレポート課題の得点の平均点を最終評価とする。作品は全て提出しなければE評価となる。出席が2/3に満たない場合もE評価となる。 |
| 指導方法 | 各課題の最終回に担当教員が作品に対してフィードバックを行う。 |
| 使用テキスト | 『インテリアパーステクニック』田中英介著住宅建築文化センター編 |
| 参考テキスト・URL | 課題ごとに必要に応じて指示する。 |
| 各自準備物 | 適宜指示する。材料と筆記具や工具類は各自準備する。 工房では作業着（つなぎ服など）が必要となる。 |
| 実習費 | 用紙や木材等基本材料は支給するが、消耗材料費は各自が負担する。金額は制作する内容によって異なる。 |
| その他 | 第二課題のときは、ノートPCを所有している人は持参することを勧める。 15コマ分は時間外集中として実施するが、その内容については都度連絡する。 |

| | | | | | |
|------|--------------------|------------|-------|----------|----|
| 科目名称 | プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅱ | | 授業コード | 20031484 | |
| 担当教員 | 見明 暢 | 田頭 章徳、蛭田 直 | | | |
| 単位数 | 4 | 授業形態 | 実習 | 科目分類 | 必修 |
| 年次 | 1 | 開講年度 | 2023 | 開講学期 | 後期 |
| 関連資格 | 教職、インテリアプランナー | | | | |

| | |
|------------------|---|
| 授業実施方法 | 対面授業 |
| 使用するアプリ等 | Teams |
| 履修制限等 | P生限定 |
| 授業の目的と到達目標（学習成果） | <p>[授業目的] デザイン上で必要な技術の向上を目指して、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] 第一課題ではプロダクト・インテリア分野で用いるソフトウェアの基本を習得すること 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> |
| 授業計画の概要 | 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 / ユニバーサルデザイン）」、「空間構成（インテリアデザイン・木工）」、「Illustrator / Photoshopを用いた表現（全コース総合）」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。 |
| 授業計画 | <p>1：全体オリエンテーション、[DTP 基礎] 第一課題：Illustratorの基本操作（見明、田頭、蛭田） 2：[DTP 基礎] 第一課題：DTP 基礎（見明、田頭、蛭田） 3：[DTP 基礎] 第一課題：デザインボード構想（見明、田頭、蛭田） 4：[DTP 基礎] 第一課題：デザインボード制作（見明、田頭、蛭田） 5：[DTP 基礎] 第一課題：プレゼンパネル仕上げ・講評（見明、田頭、蛭田） 6：[空間構成] 第二課題：既存の事例についての調査、アイデア展開（見明、田頭、蛭田） 7：[空間構成] 第二課題：アイデアチェック、スケッチモデル制作（見明、田頭、蛭田） 8：[空間構成] 第二課題：スケッチモデルチェック、ラフモデル制作（見明、田頭、蛭田） 9：[空間構成] 第二課題：ラフモデルチェック、作品制作（見明、田頭、蛭田） 10：[空間構成] 第二課題：プレゼンテーション、講評（見明、田頭、蛭田） 11：[用途に即した形の探求] 第三課題：アイデア展開、スケッチの描き方（見明、田頭、蛭田） 12：[用途に即した形の探求] 第三課題：ラフ試作、ラフ試作から三面図を書く（見明、田頭、蛭田） 13：[用途に即した形の探求] 第三課題：三面図を使用した最終制作へ（見明、田頭、蛭田） 14：[用途に即した形の探求] 第三課題：作品制作と仕上げ（見明、田頭、蛭田） 15：[用途に即した形の探求] 第三課題：プレゼンテーション、講評（見明、田頭、蛭田）</p> |
| 実務経験のある教員 | メーカーにおけるデザインの実務経験があり、アイデアの展開及びプレゼンテーションの方法に活かした実習を行う。 |
| 授業時間外学習 | 各課題毎に毎回、次週までに進めるべき内容を提示する。 |
| 評価方法 | 3つの課題作品群について、それぞれアイデア（30%）、仕上がり（30%）、プレゼンテーション（30%）、授業態度（10%）で判断する。時間外集中にて実施するグループワークや見学についてはレポート提出を求める。3課題作品群とレポート課題の得点の平均点を最終評価とする。作品は全て提出しなければE評価となる。出席が2/3に満たない場合もE評価となる。 |
| 指導方法 | 各課題最終日にプレゼンテーションを実施し、評価を口頭で示す。 学外演習については、レポート返却時にコメント等を付加して返却する。 |
| 使用テキスト | 適宜プリントを配付する。 |
| 参考テキスト・URL | 染森健一著：なぞってカンタン！立体スケッチ練習ノート、オーム社 川喜田次郎著：発想法改版－創造性開発のために、中央新書 石井守著：「誰でもアイデアを量産できる」発想する技術、エムズクリエイト |
| 各自準備物 | 自身のPCを持参して受講することが望ましい。 |
| 実習費 | モデル作成に関する費用は各自準備する。 |
| その他 | |

| | | | | | |
|------|--------------------|-------------------|------|-------|----------|
| 科目名称 | プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅲ | | | 授業コード | 10031494 |
| 担当教員 | 向井 昌幸 | 曾和 具之、安森 弘昌、田頭 章徳 | | | |
| 単位数 | 4 | 授業形態 | 実習 | 科目分類 | 必修 |
| 年次 | 2 | 開講年度 | 2023 | 開講学期 | 前期 |
| 関連資格 | 教職、インテリアプランナー | | | | |

| | |
|------------------|---|
| 授業実施方法 | 対面授業 |
| 使用するアプリ等 | KDU ポータル及び Teams |
| 履修制限等 | P生限定 |
| 授業の目的と到達目標（学習成果） | 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。 |
| 授業計画の概要 | コース分けに向け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・木工コース向けの課題としては、家具製図の基礎課題および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と、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向けの課題としては、モデル基材と金属を用いた切削加工のノウハウを学ぶバターナイフの制作課題と、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の制作課題に取り組む。 15回の授業は3コマを週1回と、時間割外集中に週1コマを割り当てる。時間割外集中は調査・アイデア展開・スケッチ表現・図面および追加の制作作業のための時間に充て、総コマ数として60コマを想定している。 |

| | |
|-------------------|--|
| <p>授業計画</p> | <p>それぞれの課題に於いて、前半課題は8回、後半課題は7回あるいは8回で実施する。</p> <p>◇インテリア・家具・木工コース向けの課題</p> <p>課題1：木工の基本を学ぶ：ステーションナリースタンドの制作（安森） 基本となる構造体から発展して、用途を考慮した各自のデザインを展開する。作品制作において、材木店で購入した木材をどんな手順で加工すればいいのかを体験を通して学ぶ。</p> <p>第1回 ガイダンス、スケッチ 第2回 スケッチチェック 第3回 図面完成、部材サイズ加工 第4回 仕口加工(留め) 第5回 透かし加工 第6回 部材仕上げ、組み立て 第7回 雇い入れ、仕上げ、塗装 第8回 撮影、講評</p> <p>課題2：観察調査とラピッドプロトタイピングによる家具のデザイン（田頭） フィールドワーク、観察調査、グループディスカッションからデザインコンセプトを導き出し、原寸大モデルのラピッドプロトタイピングを通してデザインするプロセスを、家具をテーマとして実践学習する。</p> <p>第1回 ガイダンス、調査方法の説明、観察調査 第2回 調査内容の分析、グループディスカッション 第3回 アイデアチェック、改善案検討、原寸試作モデル制作 第4回 原寸試作モデルチェック、改善案検討 第5回 改善版原寸試作モデルチェック、デザイン決定 第6回 制作1（材料加工） 第7回 制作2（組み立て、仕上げ） 第8回 講評会</p> <p>◇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向けの課題</p> <p>課題1：キッチンウェアのデザイン制作（曾和） ユニバーサルな発想からアイデアを展開し、真空成型機を用いたプラスチック成型の実地作業を実践的に学ぶ。</p> <p>第1回：ガイダンス、製品調査 第2回：調査報告、アイデア展開 第3回：アイデア確認、デザイン決定・製図 第4回：図面確認、制作1（型の材料取り） 第5回：制作2（切り出し、貼り合わせ、型の切削） 第6回：制作3（型を使った試作、型の修正・調整） 第7回：制作4（樹脂の成形、仕上げ） 第8回：講評会</p> <p>課題2：バターナイフのデザイン制作（向井） モデル基材と金属の材料特性を理解し、手とモノとの関係を構想しアイデアを展開する。スケッチ、図面の作成と加工の実地作業を実践的に学ぶ。</p> <p>第1回：ガイダンス、製品調査、アイデア展開 第2回：調査報告、アイデア確認、デザイン決定・製図 第3回：図面確認、制作1（持ち手部分の試作） 第4回：制作2（材料取り、持ち手の切削） 第5回：制作3（金属パーツの切り出し） 第6回：制作4（金属パーツの研磨、持ち手部分の仕上げ） 第7回：制作5（塗装、組み立て） 第8回：講評会</p> |
| <p>実務経験のある教員</p> | <p>担当教員はいずれもメーカー勤務・家具工房勤務・産官学連携などでの実務経験を有しており、それぞれの専門性を活かし、プロダクト・インテリア分野のデザイン制作に必要な知識およびデザイン手法や制作手法について具体的に指導を行う。</p> |
| <p>授業時間外学習</p> | <p>課題毎に指示する。必要な資料は、その都度配布する。</p> |
| <p>評価方法</p> | <p>二つの課題作品とプレゼンテーションの合計点で評価する。未提出の課題がある場合、また出席が10回に満たない場合はE評価とする。</p> |
| <p>指導方法</p> | <p>課題ごとに講評会を実施し、作品とプレゼンテーション内容について個別に講評を行う。</p> |
| <p>使用テキスト</p> | <p></p> |
| <p>参考テキスト・URL</p> | <p>内容に即してデータファイルを送信、もしくはプリントを配布する。</p> |
| <p>各自準備物</p> | <p>課題ごとに担当教員より指示する。</p> |
| <p>実習費</p> | <p>課題ごとに、必要に応じて材料費を徴収する。</p> |
| <p>その他</p> | <p></p> |

| | | | | | |
|------|---------------------|---|-------|----------|----|
| 科目名称 | プロダクト・インテリアデザイン実習IV | | 授業コード | 20031504 | |
| 担当教員 | 向井 昌幸 | 曾和 具之、安森 弘昌、見明 暢、田頭 章徳、蛭田 直、相澤 孝司、佐野 浩三、相良 二郎 | | | |
| 単位数 | 4 | 授業形態 | 実習 | 科目分類 | 必修 |
| 年次 | 2 | 開講年度 | 2023 | 開講学期 | 後期 |
| 関連資格 | 教職、インテリアプランナー | | | | |

| | |
|-------------------|---|
| 授業実施方法 | 対面授業 |
| 使用するアプリ等 | KDU ポータル及び Teams |
| 履修制限等 | P生限定 |
| 授業の目的と到達目標 (学習成果) | <p>3つのコースの専門別演習の前段階として、それぞれの分野にとっての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、受講生は家具・木工・インテリア、プロダクト・カーデザイン、ユニバーサルデザインの三つのいずれかのコースに所属し、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。</p> <p>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。</p> |
| 授業計画の概要 | <p>「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。</p> <p>受講生は15週間をかけて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。</p> <p>木曜日の3コマに加え、時間外集中として15コマ分を各自の作業時間として実施する。</p> |

| | |
|------|---|
| 授業計画 | <p>各週3コマで開講するが、時間外集中分の1コマを組み合わせて構成する。内容は分野ごとに異なる。</p> <p>◆インテリア・家具・木工分野課題 インテリア空間をスケッチし、立体的に表現する「スケッチ・パース」(担当教員:佐野)は全員が履修し、ツール課題は「家具」と「木工」のいずれかを選択して履修する。</p> <p>◇ツール・家具(機能・構造・造形)(担当教員:田頭)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: ガイダンス・「座る」という行為についてのフィールドワークとブレインストーミング 2: 調査報告会、デザインコンセプトとスタイリングの検討 3: スケールモデル制作 4: スケールモデルでの検討、実寸モデルの制作(製図など) 5: 実寸モデル制作 6: 実寸モデルの制作、改善案の検討 7: 図面修正・材料の見積もり 8: 本制作(制作手順の計画、木取り、製材など) 9: 本制作(木材の荒加工など) 10: 本制作(木材の切削加工など) 11: 本制作(木材の穴あけ加工など) 12: 本制作(組み立てと、実際に使用しての検証など) 13: 本制作(微修正) 14: プレゼンテーション資料作成 15: 講評会 <p>◇ツール・木工(構造・造形・技法)(担当教員:安森)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: ガイダンス・素材と技法 2: 技法習得(継ぎ手加工) 3: 技法習得(挽物) 4: 技法習得(曲げ加工) 5: 製図 6: 実寸モデルの制作、改善案の検討 7: 図面修正・材料の見積もり 8: 本制作(制作手順の計画、木取り、製材など) 9: 本制作(荒加工など) 10: 本制作(穴あけ加工など) 11: 本制作(仕上げ加工など) 12: 本制作(組み立てと、実際に使用しての検証など) 13: 本制作(微修正) 14: 本制作(微修正) 15: 講評会 <p>◇スペースデザイン課題(ショールームのデザイン:製図・スケッチパース)(担当教員:佐野)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: ガイダンス・グループワーク 2: フィールドワーク 3: アイデア展開 4: アイデア検討・簡易モデル、基礎スケッチ等 5: 製図(アウトライン) 6: 製図(平面図) 7: 製図(立面図) 8: 製図(詳細図) 9: パースの描き方(講義) 10: パース図の作成(外観ラフ) 11: パース図の作成(外観フィニッシュ) 12: パース図の作成(内部ラフ) 13: パース図の作成(内部ディテール) 14: パース図の作成(内部フィニッシュ) 15: 講評会 <p>◆ユニバーサルデザインコース課題 ユニバーサルデザイン・コミュニケーションデザインに関する基礎知識とデザイン技術の修得を目的とし、機構・フィジカルコンピューティング・3DCADに取り組む。</p> <p>◇フィジカルコンピューティング(担当教員:相良)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: ガイダンス・アルディーノについて 2: センサー 3: アクチュエータ 4: プログラミング 5: 動作の確認・講評会 <p>◇動くおもちゃの制作(担当教員:曾和)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6: ガイダンス・動作する玩具類のフィールドワーク 7: 調査報告会・アイデア展開・ラフモデル制作 8: 動作モデルの設計・制作 |
|------|---|

| | |
|------------|--|
| | <p>9：動作モデルの制作・組み立て・動作確認 10：講評会 ◇スケッチテクニックと3DCAD（担当教員：相澤） 11：ガイダンス・手描きスケッチ 12：Fusion360のインストールと基本操作 13：基本図形の立体化（押し出し、回転、スイープ） 14：フォームによる造形・レンダリング 15：講評会</p> <p>◆プロダクト・カーデザインコース課題 フリーハンスケッチ・CGスケッチ・フィジカルコンピューティング・プレゼンテーションの各課題を一連のデザインプロセスに沿って取り組み、プロダクト・カーデザイン分野の基盤となる知識と表現スキルをアナログからデジタルまで幅広く習得する。 ◇スケッチテクニック（手描き）（担当教員：向井） 1：ガイダンス・フリーハンスケッチ（矩形の描写） 2：フリーハンスケッチ（ハンディツールの造形展開と描写） 3：フリーハンスケッチ（ハンディツールの使用シーン描写）と講評会 ◇スケッチテクニック（CG）（担当教員：見明） 4：CGスケッチ（PCアプリケーション「Illustrator」の基本コマンドの習得） 5：CGスケッチ（Illustratorを使用する際の、ハンディツールのスタイリングと表現） 6：CGスケッチ（Illustratorを使用する際の、生活機器のスタイリングと表現） 7：CGスケッチ（Illustratorを使用する際の、オリジナル生活機器のスタイリングと表現） 8：CGスケッチ（PCアプリケーション「Photoshop」を使用する際の、基本的なデザインスケッチの描き方） ◇フィジカルコンピューティング（micro:bit）（担当教員：蛭田） 9：ガイダンス・フィジカルコンピューティングの概要と導入 10：フィジカルコンピューティング1（プログラミングのレクチャーとアイディエーション） 11：フィジカルコンピューティング2（外装の設計と3Dモデリング） 12：フィジカルコンピューティング3（制作および3Dプリント） 13：フィジカルコンピューティング4（仕上げ・講評） ◇プレゼンテーションテクニック（担当教員：向井） 14：プレゼンテーションテクニック1（プレゼンシナリオと説明パネルについて） 15：プレゼンテーションテクニック2（ハンディツールのプレゼンテーション）</p> |
| 実務経験のある教員 | 担当教員はいずれもメーカー勤務・デザイン事務所勤務・家具工房勤務・産官学連携などでの実務経験を有しており、それぞれの専門性を活かし、プロダクト・インテリア分野のデザイン制作に必要な知識およびデザイン手法や制作手法について具体的に指導を行う。 |
| 授業時間外学習 | フィールドワークや制作は授業時間外での取り組みも必要となる。 |
| 評価方法 | 課題作品のデザイン的な完成度(40%)、試作による検証プロセス(20%)、モデルの精度(20%)、説明資料の質とプレゼンテーションの解り易さ(20%)で評価する。 各課題の得点を合計し、課題数で除した得点を最終評価点とする。 出席が2/3に満たない場合はE評価とする。 |
| 指導方法 | 各課題ごとに講評会の機会に直接フィードバックする。 |
| 使用テキスト | 課題ごとに必要に応じて指示する。 |
| 参考テキスト・URL | 課題ごとに必要に応じて指示する。 |
| 各自準備物 | 希望する選択課題に対して、情報収集を済ませておくこと。 |
| 実習費 | 課題ごとに必要な材料は各自が用意する。 |
| その他 | インテリア・家具・木工コースの木工課題は工作機械使用条件から8名を上限とする。 |

| | | | | | |
|------|----------|---|-------|----------|----|
| 科目名称 | 卒業研究 (P) | | 授業コード | 30039991 | |
| 担当教員 | 向井 昌幸 | 曾和 具之、安森 弘昌、見明 暢、田頭 章徳、蛭田 直、相澤 孝司、佐野 浩三、相良 二郎 | | | |
| 単位数 | 10 | 授業形態 | 実習 | 科目分類 | 必修 |
| 年次 | 4 | 開講年度 | 2023 | 開講学期 | 前期 |
| 関連資格 | | | | | |

| | |
|-------------------|---|
| 授業実施方法 | 対面授業 |
| 使用するアプリ等 | Microsoft Office365 の Teams を基本とするが、Zoom, YouTube など必要に応じて使用する。 |
| 履修制限等 | P生限定、「その他」参照 |
| 授業の目的と到達目標 (学習成果) | <p>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> |
| 授業計画の概要 | ゼミ形式にて遂行し、「卒業論文」あるいは「卒業制作」共に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。 |
| 授業計画 | <p>スケジュールの概要 (詳細は前期オリエンテーションにて提示)</p> <p>3年次</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業研究ガイダンス (後期演習最終回にて) ・卒業研究テーマ申告書提出 <p>4年次</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業研究ガイダンス、所属ゼミの決定 (前期オリエンテーションにて) ・ゼミごとに研究活動スタート ・研究テーマ登録 ・中間審査会 (7月予定) ・作品・論文提出 (12月予定) ・口頭発表による審査会 (12月予定) ・卒展カオスでの作品展示/審査 <p>※各審査にて不合格の場合は再審査を行う。</p> |
| 実務経験のある教員 | 各ゼミでの指導は、各教員の企業等における実務経験に基づいて実施される。 |
| 授業時間外学習 | 指導教員より適宜指示するが、ゼミ時間は相談、助言、情報交換などを主に行い、個々の研究あるいは制作活動は時間外学習として行う。 |
| 評価方法 | ゼミの出席率を満たしていることを前提に、前期審査会(10%)および最終提出の成果物(70%)および卒展での展示内容(20%)によって総合的に評価する。審査会と作品提出および卒展での展示に係る提出期限は厳守すること。提出の遅延は追・再試験扱いとなり、評価および卒業時期に影響するため十分な注意が必要。 |
| 指導方法 | ゼミ単位で都度指導教員がフィードバックし、作品に対して、中間発表、最終審査、卒業制作展の機会に各教員がフィードバックする。 |
| 使用テキスト | ゼミ指導教員より適宜指示する。 |
| 参考テキスト・URL | ゼミ指導教員より適宜指示する。 |
| 各自準備物 | 各コースで学んだ3年間の知識と技術に基づいた提案型の作品や論文を完成させるために、指導教員との綿密な打ち合わせを行い、活動方針の立案と年間スケジュールの計画を要する。 |
| 実習費 | 各自が制作する作品に応じて必要な材料は異なるが、各自が用意する。 |
| その他 | 卒業研究の着手条件として、3年次終了時点の取得単位数合計96単位以上を要する。3年次の所属コースの担当教員のゼミへの配属を原則とするが、受け入れゼミの承諾が得られた場合は、コースを超えて所属することができる。ゼミは原則として毎週実施する。開催の曜日と時限はゼミごとに設定する。 |