

科目名称	ユニバーサルデザイン I A			授業コード	10031574
担当教員	相良 二郎	曾和 具之、藤木 武史、相澤 孝司			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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 (Teams)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科生に限る
授業の目的と到達目標 (学習成果)	ユニバーサルデザインの実践の導入として、与えられた課題に対して多様なユーザ特性に配慮したデザインに取り組む。課題設定、調査、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ノウハウを学び、それらを活かしてデザインできる能力を身につける。
授業計画の概要	前半 7.5 週で実施する。二つの課題から一つを選択して課題に沿った制作を行う。「デジタルデザイン」(相良)と「照明の科学」(相澤)を予定している。 それぞれ、課題に対して疑似体験や既存製品に対する調査を通して問題点を発見し、その解決方法の提案を行い、モデル制作、効果の実証、プレゼンテーション資料の作成とプレゼンテーションを行う。I A では調査とそれに基づくコンセプト立案、アイデア展開に重きを置く。
授業計画	授業計画 1：課題説明・グループワーク (相良・相澤) 2：フィールドワーク・調査と問題の整理 3：アイデア展開 4：アイデアの絞り込みとモデリング (ラフモデルの制作、検討) 5：モデリング (モックアップモデルの設計) 6：モデリング (モックアップモデルの制作)、試用 7：プレゼンテーション資料作成 8：講評会 (2・3 限：相良・相澤・曾和) ※本授業は1週に4コマ (360分)で行い、8週目の前半までの7.5週で実施する。
実務経験のある教員	リハビリテーションセンターでのバリアフリーデザインと公的研究機関でのUD (相良)、民間企業での照明器具のデザイン (相澤) の実務経験を活かして指導をおこなう。
授業時間外学習	課題の遂行に必要な調査やモデル制作、プレゼンテーション資料作成などは授業時間外での作業も必要となる。
評価方法	与えられた課題に対して制作した作品の着眼点(25%)、テーマ性(25%)、リサーチ(25%)、アイデア展開(25%)を総合的に判断する。出席が2/3に満たない場合はE評価となる。
指導方法	各ステージ毎のチェック時、および最後の講評会にて教員が直接フィードバックする。
使用テキスト	特にないが、各自の取り組むテーマに応じて別途指示する。
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	適宜指示する。
実習費	モデル制作に必要な材料費、学外演習に必要な交通費、入場料等は各自で負担する。
その他	I B も合わせて履修すること。

科目名称	ユニバーサルデザイン I B		授業コード	10031575	
担当教員	相良 二郎	曾和 具之、藤木 武史、相澤 孝司			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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 (Teams)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科生に限る
授業の目的と到達目標 (学習成果)	ユニバーサルデザインの視点から、ユーザの多様性を理解し、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取り組む。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。
授業計画の概要	後半 7.5 週で行う。二つの課題から一つを選択して課題に沿った制作を行う。「コミュニケーションデザイン」(曾和)と「インクルーシブデザイン」(藤木)を予定している。 それぞれ、課題に対して調査を基にアイデア展開を行い、モデル制作、効果の実証、プレゼンテーション資料の作成とプレゼンテーションを行うが、I B ではモデル制作に重きを置く。
授業計画	授業計画 1：課題説明・グループディスカッション (曾和・藤木) 2：フィールドワーク・調査と問題の整理 3：アイデア展開・アイデアの絞り込みとモデリング (ラフモデルの制作、検討) 4：モデリング (モックアップモデルの設計) 5：モデリング (モックアップモデルの制作) 6：モデリング (モックアップモデルの制作)、試用 7：プレゼンテーション資料作成 8：プレゼンテーション準備・講評会 (相良・相澤・曾和・藤木) ※本授業は1週に4コマ(360分)で行うが初回は2コマとなる。
実務経験のある教員	民間企業でのUD (藤木)の実務経験を活かして指導をおこなう。
授業時間外学習	課題の遂行に必要な調査やモデル制作、プレゼンテーション資料作成などは授業時間外での作業も必要となる。
評価方法	与えられた課題に対して制作した作品のテーマ性(30%)、完成度(40%)、プレゼンテーション力(30%)を総合的に判断する。出席が2/3に満たない場合はE評価となる。
指導方法	各ステージ毎のチェック時、および最後の講評会にて教員が直接フィードバックする。
使用テキスト	特にないが、各自の取り組むテーマに応じて別途指示する。
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	適宜指示する。
実習費	モデル制作に必要な材料費、学外演習に必要な交通費、入場料等は各自で負担する。
その他	IAと合わせて履修すること。

科目名称	ユニバーサルデザインⅡA		授業コード	20032020	
担当教員	相良 二郎	曾和 具之、金井 謙介、相澤 孝司			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft Office365 (Teams)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科生に限る
授業の目的と到達目標 (学習成果)	減災やサステナビリティ、途上国支援、過疎、地域デザインといった、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を取り上げ、調査を行い、問題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。
授業計画の概要	前半7.5週で行う。二つの課題から一つを選択して課題に沿った制作を行う。「支援技術」(相良)と「地域デザイン」(相澤)を、予定している。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たり、シミュレーションによる確認を行う。 「支援技術」はプロダクトデザインⅡA、「地域デザイン」はインテリアデザインⅡAとの共通課題。
授業計画	授業計画 1：課題説明・グループディスカッション(前半課題：相良・相澤) 2：フィールドワーク・調査と問題の整理 3：アイデア展開 4：アイデアの絞り込みとモデリング(ラフモデルの制作、検討) 5：モデリング(モックアップモデルの設計) 6：モデリング(モックアップモデルの制作)、試用 7：プレゼンテーション資料作成 8：講評会(相良・相澤・曾和) ※本授業は1週に4コマ(360分)で行うが、8週目は2・3限のみとする。
実務経験のある教員	リハビリテーションセンターでのバリアフリーデザインと公的研究機関でのUD(相良)、民間企業での照明器具のデザイン(相澤)の実務経験を活かして指導をおこなう。
授業時間外学習	課題の遂行に必要な調査やモデル制作、プレゼンテーション資料作成などは授業時間外での作業も必要となる。
評価方法	与えられた課題に対して制作した作品の完成度(40%)、テーマ性(30%)、プレゼンテーション力(30%)で判断する。出席が2/3に満たない場合はE評価となる。
指導方法	各ステージ毎のチェック時、および最後の講評会にて教員が直接フィードバックする。
使用テキスト	特にないが、各自の取り組むテーマに応じて別途指示する。
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	適宜指示する。
実習費	モデル制作に必要な材料費、学外演習に必要な交通費、入場料等は各自で負担する。
その他	ⅡBと合わせて履修すること。

科目名称	ユニバーサルデザインⅡB		授業コード	20032030	
担当教員	相良 二郎	曾和 具之、金井 謙介、相澤 孝司			
単位数	4	授業形態		科目分類	
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft Office365 (Teams)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科生に限る
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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や、実現性の高いアプリケーションモデルを制作できる技術の修得を目標とする。
授業計画の概要	後半 7.5 週で行う。二つの課題から一つを選択して課題に沿った制作を行う。「WEB アプリケーション制作」(曾和)と「晴盲共遊玩具」(金井)を予定している。 「WEB アプリケーション」は、社会課題の中からテーマを見出し、多様なユーザー特性に配慮したインタフェースを有する WEB 上のサービスシステムを提案する。 「晴盲共遊玩具」は、視覚に障害のある児童と晴眼の児童が共に対等に遊べる玩具のデザインに取り組む。完成した作品は実際の視覚に障害のある子供による試用評価を受ける。 それぞれ、課題に対して調査を基にアイデア展開を行い、モデル制作、効果の実証、プレゼンテーション資料の作成とプレゼンテーションを行うが、モデル制作とモデルによる実証およびプレゼンテーションに重きを置く。
授業計画	授業計画 1：課題説明・グループディスカッション (前半課題：曾和・金井) 2：フィールドワーク・調査と問題の整理 3：アイデア展開 4：アイデアの絞り込みとモデリング (ラフモデルの制作、検討) 5：モデリング (モックアップモデルの設計) 6：モデリング (モックアップモデルの制作)、試用 7：プレゼンテーション資料作成 8：プレゼンテーション準備・講評会 (相良・相澤・曾和・金井) ※本授業は1週に4コマ (360分)で行うが、初回は4・5限のみとする
実務経験のある教員	公的研究機関とNPOでのUD (金井)の実務経験を活かして指導をおこなう。
授業時間外学習	課題の遂行に必要な調査やモデル制作、プレゼンテーション資料作成などは授業時間外での作業も必要となる
評価方法	与えられた課題に対して制作した作品の完成度(40%)、テーマ性(30%)、プレゼンテーション力(30%)で判断する。出席が2/3に満たない場合はE評価となる。
指導方法	各ステージ毎のチェック時、および最後の講評会にて教員が直接フィードバックする
使用テキスト	特にないが、各自の取り組むテーマに応じて別途指示する。
参考テキスト・URL	課題毎に必要なに応じて指示する。
各自準備物	適宜指示する。
実習費	モデル制作に必要な材料費、学外演習に必要な交通費、入場料等は各自で負担する。
その他	ⅡAと合わせて履修すること。

科目名称	インテリアデザイン IA		授業コード	10031544	
担当教員	佐野 浩三	安森 弘昌、田頭 章徳、橋爪 宏治、山崎 康正			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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、商業施設士				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	資料配付やデータ提出において遠隔ツールを使用する場合がある。 ツールは課題毎に指定する。(Teams 等)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科の学生に限る。
授業の目的と到達目標 (学習成果)	目的：本演習では、2 年次後期までの講義、演習、実習等で学んだ内容を基盤に、インテリア領域における各専門分野の導入的な課題に取り組み、分野の特徴やデザイン手法や技法の基礎を習得する。 目標：専門的な分野の基礎課題を通してリサーチ手法や計画手法、イメージ表現、図面表現、モデル・実制作を実践できる能力を身につける。
授業計画の概要	本演習は、4 コマ 7 週と 2 コマ 1 週で開講する。課題は表現や制作の専門基礎をテーマとし、スペースデザイン、エレメントデザイン、木工、照明の課題から各自がいずれかの課題を選択する。
授業計画	A：スペースデザイン：物販店の空間構成・モデル表現（佐野・山崎） B エレメントデザイン：構造から考える家具（田頭） C：木工基礎：テーブルウエアの制作（安森） D：照明：和紙と LED を用いた照明制作（相澤）※UD・IN 共通課題 1：オリエンテーション・リサーチ 2：リサーチ（ショールーム等の学外調査あり）、アイデア展開 3：アイデア検討（試作）、図面・材料等制作準備 4：図面、制作：材料取り、部品加工 5：制作：部品加工、仮組み、詳細調整 6：制作：全体調整 7：制作：仕上げ、プレゼンテーション準備 8：提出、講評
実務経験のある教員	インテリアデザイン及び内装業のデザイナー（佐野・山崎）としての実務経験を活かして指導する。家具・木工（田頭・安森）、照明（相澤）のデザイナーとしての実務経験を活かして指導する。
授業時間外学習	インテリアデザインの講義や演習で学んだ知識・技法を総合して実習課題に活かせるよう準備すること。
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの総合評価。作品は、各自が設定したコンセプトに合致したデザインとなっているか、またその表現技法を体得できているかを評価の観点とする。プレゼンテーションは、自分の作品を伝えるための的確な表現や発表手法が用いられているかを評価のポイントとする。 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	ステップ毎のチェック時と講評で作品等に対してフィードバックする。
使用テキスト	適宜配付
参考テキスト・URL	『やさしく学ぶ インテリア製図』河村容治（監修）エクスナレッジ（※ スペース課題選択者用） 『インテリアの計画と設計』小原二郎他編 彰国社
各自準備物	課題毎に指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な用具、材料を用意する。 見学を実施する場合は、各自交通費が発生する。
その他	CAD・CG のアプリケーションは Vectorworks を使用する。

科目名称	インテリアデザインIB		授業コード	10031545	
担当教員	佐野 浩三	安森 弘昌、田頭 章徳、橋爪 宏治、山崎 康正			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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、商業施設士				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	資料配付やデータ提出において遠隔ツールを使用する場合がある。 ツールは課題毎に指定する。(Teams 等)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科の学生に限る。
授業の目的と到達目標 (学習成果)	目的：本演習では、これまでの講義、演習、実習等で学んだ内容を基盤に、各分野の IA 課題と異なる対象やアプローチの方法が必要とされるデザイン手法の発展的課題に取り組む。 目標：人の行為や社会背景、新しい技術の研究に基づいて現代の生活環境を考慮したデザインプロセスで計画・制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	本演習は、4コマ7週と2コマ1週で開講する。課題は、研究に基づくアイデア展開および IA 課題と異なるデザイン対象や発展的な課題に取り組む。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、図面やモデル、実制作の技術を修得する。
授業計画	A：スペースデザイン：集合住宅のインテリアデザイン（佐野・山崎） B：エレメントデザイン：空間や用途から考える家具（田頭） C 木工：オートマタの制作（橋爪・安森） 1：オリエンテーション、リサーチ 2：リサーチ（ショールーム等の学外調査あり）、アイデア展開 3：アイデア検討（試作）、制作準備 4：制作：図面・モデル・試作等、基本プランの決定 5：制作：図面・CG・モデル・実物 6：制作：図面・CG・モデル・実物の詳細修正 7：制作：図面・CG・モデル・実物の仕上げ、プレゼンテーション準備 8：提出、講評
実務経験のある教員	インテリアデザイン及び内装業のデザイナー（佐野・山崎）としての実務経験を活かして指導する。家具・木工（田頭・安森・橋爪）のデザイナーとしての実務経験を活かして指導する。
授業時間外学習	インテリアデザインの講義や演習で学んだ知識・技法を総合して実習課題に活かせるよう準備すること。
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの総合評価。作品は、各自が設定したコンセプトに合致したデザインとなっているか、またその表現技法を体得できているかを評価の観点とする。プレゼンテーションは、自分の作品を伝えるための的確な表現や発表手法が用いられているかを評価のポイントとする。
指導方法	ステップ毎のチェック時と講評で作品等に対してフィードバックする。
使用テキスト	適宜配付
参考テキスト・URL	『やさしく学ぶ インテリア製図』河村容治（監修）エクスナレッジ（※ スペース課題選択者用） 『インテリアの計画と設計』小原二郎他編 彰国社
各自準備物	課題毎に指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な用具、材料を用意する。 見学を実施する場合は、各自交通費が発生する。
その他	CAD・CG のアプリケーションは Vectorworks を使用する。

科目名称	インテリアデザインⅡA		授業コード	20032040	
担当教員	佐野 浩三	安森 弘昌、田頭 章徳、山崎 康正			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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、商業施設士				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	資料配付やデータ提出において遠隔ツールを使用する場合がある。 ツールは課題毎に指定する。(Teams 等)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科の学生に限る。
授業の目的と到達目標 (学習成果)	目的：本演習は、前期の「インテリアデザインⅠA・B」までに習得した個々のリサーチ・計画・表現手法を統合し、一連のデザインを提案することができる能力を身につける事を目的とする。 目標：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を専門的な設計課題を通して総合的に習得することができる。
授業計画の概要	本演習は、4コマ7週と2コマ1週で開講する。本演習は、「インテリアデザインⅠA・B」からの発展的な課題を設定する。スペースデザイン、エレメントデザイン、木工に加え総合的な企画提案（観光デザイン）の4課題のうち1課題を選択する。
授業計画	A：スペースデザイン：飲食店の企画・デザイン（佐野・山崎） B エレメントデザイン：暮らしから考える照明器具のデザイン（田頭） C：木工基礎：「片付ける」のデザイン（安森） D：総合課題：観光デザイン（相澤） ※UD・IN 共通課題 1：オリエンテーション、リサーチ 2：アイデア展開、制作準備 3：制作：図面・モデル・試作等、基本プランの決定 4：制作：図面・モデル・実制作 5：制作：図面・モデル・実制作の詳細修正 6：制作：図面・モデル・実制作の仕上げ 7：制作：プレゼンテーション準備 8：提出、講評
実務経験のある教員	インテリアデザイン及び内装業のデザイナー（佐野・山崎）としての実務経験を活かして指導する。家具・木工（田頭・安森）、照明（相澤）のデザイナーとしての実務経験を活かして指導する。
授業時間外学習	インテリアデザインの講義や演習で学んだ知識・技法を総合して実習課題に活かせるよう準備すること。
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの総合評価。作品は、各自が設定したコンセプトに合致したデザインとなっているか、またその表現技法を体得できているかを評価の観点とする。プレゼンテーションは、自分の作品を伝えるための的確な表現や発表手法が用いられているかを評価のポイントとする。 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	ステップ毎のチェック時と講評で作品等に対してフィードバックする。
使用テキスト	適宜配付
参考テキスト・URL	『やさしく学ぶ インテリア製図』河村容治（監修）エクスナレッジ（※ スペース課題選択者用） 『インテリアの計画と設計』小原二郎他編 彰国社
各自準備物	課題毎に指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な用具、材料を用意する。 見学を実施する場合は、各自交通費が発生する。
その他	CAD・CGのアプリケーションはVectorworksを使用する。

科目名称	インテリアデザインⅡB		授業コード	20032050	
担当教員	佐野 浩三	安森 弘昌、田頭 章徳、山崎 康正			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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、商業施設士				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	資料配付やデータ提出において遠隔ツールを使用する場合がある。 ツールは課題毎に指定する。(Teams 等)
履修制限等	プロダクト・インテリアデザイン学科の学生に限る。
授業の目的と到達目標 (学習成果)	目的：「インテリアデザイン IIA」までに習得した個々のリサーチ・計画・表現手法を統合し、一連のデザインを提案することができる能力を身につける事を目的とする。 目的：各自でリサーチに基づく問題発見から課題設定、プレゼンテーションまで提案内容に応じた表現、制作方法を計画し実践できる。
授業計画の概要	4コマ7週と2コマ1週で開講する。本演習は、スペースデザインとエレメントデザインの課題は自由選択とし、木工は IIA での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現実的な一連のデザイン技法に沿った展開とする。
授業計画	A：スペースデザイン：自由な設定による店舗の企画・デザイン (佐野・山崎) B エレメントデザイン：意味や価値から考えるインテリアエレメントのデザイン・制作 (田頭) C：木工：自由課題 (安森) ※IIA で木工課題選択者に限定 1：オリエンテーション、リサーチ 2：アイデア展開 3：アイデア検討、制作準備 4：制作：図面・モデル・試作等、基本プランの決定 5：制作：図面・モデル・実物 6：制作：図面・モデル・実物の詳細修正 7：制作：図面・モデル・実物の仕上げ、プレゼンテーション準備 8：提出・講評
実務経験のある教員	インテリアデザイン及び内装業のデザイナー (佐野・山崎) としての実務経験を活かして指導する。家具・木工 (田頭・安森) のデザイナーとしての実務経験を活かして指導する。
授業時間外学習	インテリアデザインの講義や演習で学んだ知識・技法を総合して実習課題に活かせるよう準備すること。
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの総合評価。作品は、各自が設定したコンセプトに合致したデザインとなっているか、またその表現技法を体得できているかを評価の観点とする。プレゼンテーションは、自分の作品を伝えるための的確な表現や発表手法が用いられているかを評価のポイントとする。 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	ステップ毎のチェック時と講評で作品等に対してフィードバックする。
使用テキスト	適宜配付
参考テキスト・URL	『やさしく学ぶ インテリア製図』河村容治 (監修) エクスナレッジ (※ スペース課題選択者用) 『インテリアの計画と設計』小原二郎他編 彰国社
各自準備物	課題毎に指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な用具、材料を用意する。 見学を実施する場合は、各自交通費が発生する。
その他	CAD・CG のアプリケーションは Vectorworks を使用する。

科目名称	プロダクトデザイン IA		授業コード	10031514	
担当教員	向井 昌幸	今井 達昌、見明 暢、藤木 武史、蛭田 直、森下 菜月、荒川 貴			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

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)	生活シーンに利便性や快適性をもたらすためのデザイン課題に対し、その解決のためのコンセプトの立案・アイデア展開・簡易モデルによる検証・コンセプトモデル制作・プレゼンテーションまでのデザイン手法を実践し、アイデアを具体的に表現することを通じて一連のデザインプロセスにおける考え方と表現方法の要点を学ぶ。また雑貨・インダストリアルデザインの専門性を学ぶ第一段階の演習として、一連のデザインプロセスに沿ったデザイン制作を7.5週の日程で取り組むことで、円滑な作業の進行を習得する。
授業計画の概要	初回の授業にて提示される2つの課題から、自らの進路や学修したい内容に合ったテーマを選択し履修する。課題はグループ別で進行し、各週1回(4コマ)の開講で、最終回の授業にて講評会を実施する。
授業計画	二つの課題より一つを選択し取り組む ・選択課題1:生活空間の「デッドスペース」を活用するデザイン(向井) ・選択課題2:「ペーパーレス時代のアナログ文具」のデザイン(藤木) 第1回:ガイダンス・ブレインストーミング・調査・アイデア展開1 第2回:調査内容報告・アイデア検討1・コンセプト立案・アイデア展開2 第3回:アイデア検討2・アイデア展開3 第4回:アイデア集約・図面の作図と検討・ラフモデルの作成と検討 第5回:モックアップモデルの制作と検討1 第6回:モックアップモデルの制作と検討2 第7回:モックアップモデルの制作と検討3・プレゼンパネル制作 最終回:講評会
実務経験のある教員	担当教員はいずれもメーカー勤務・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	課題毎に指示する。必要な資料は、その都度配布する。
評価方法	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。
指導方法	ステップ毎の検討時と講評会にて、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。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	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。
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。
その他	

科目名称	プロダクトデザイン IB		授業コード	10031515	
担当教員	向井 昌幸	今井 達昌、見明 暢、藤木 武史、蛭田 直、森下 菜月、荒川 貴			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

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）	プロダクトデザイン IA の進め方を継承しながら、生活シーンからの課題抽出をテーマとする IA とは異なり、非日常的なシーンを想定した課題設定や金属の加工技法の習得など学修の内容を拡大させることで、専門性の習得の継続と共に視野の拡大にも取り組む。 非日常的なシーンを想定し新たな役立ち方や楽しみ方をデザインすることで、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。また金属加工の専門技法の習得では、制作能力の向上も併せて目標とする。
授業計画の概要	初回の授業にて提示される2つの課題から、自らの進路や学修したい内容に合ったテーマを選択し履修する。課題はグループ別で進行し、各週1回（4コマ）の開講で、最終回の授業にて講評会を実施する。
授業計画	二つの課題より一つを選択し取り組む ・選択課題1：「光」を応用したプロダクトのデザイン（見明・蛭田） ・選択課題2：「錫器」の制作（今井・荒川・森下） 第1回：ガイダンス・ブレインストーミング・調査・アイデア展開1 第2回：調査内容報告・アイデア検討1・コンセプト立案・アイデア展開2 第3回：アイデア検討2・アイデア展開3 第4回：アイデア集約・図面の作図と検討・ラフモデルの作成と検討 第5回：モックアップモデルの制作と検討1 第6回：モックアップモデルの制作と検討2 第7回：モックアップモデルの制作と検討3・プレゼンパネル制作 最終回：講評会
実務経験のある教員	担当教員はいずれもメーカー勤務・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	課題毎に指示する。必要な資料は、その都度配布する。
評価方法	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。
指導方法	ステップ毎の検討時と講評会にて、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。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	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。
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。
その他	

科目名称	プロダクトデザインIIA		授業コード	20032060	
担当教員	向井 昌幸	見明 暢、蛭田 直			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

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）	プロダクトデザインIA・Bで習得した専門的な知識や技術を基に、提示されたデザイン対象に対して受講生の各自が具体的なデザイン課題を明確化し、解決のためのデザイン提案に取り組みを通じて専門性の更なる向上を図る。 教員からの課題の提示では、日常あるいは非日常の特定のデザイン対象を示すのみに留めることで、受講生の各自が解決すべき問題を抽出しデザイン課題を設定することと、デザイン作業を自主的に推進することを通じてデザイン思考力と計画性の一層の向上に取り組む。
授業計画の概要	初回の授業にて提示される2つの課題（一つはユニバーサルデザインコースによるコース横断の共通課題）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履修する。課題はグループ別で進行し、各週1回（4コマ）の開講で、最終回の授業にて講評会を実施する。
授業計画	二つの課題より一つを選択し取り組む ・選択課題1：「遊び」のデザイン（向井） ・選択課題2：ユニバーサルデザインコースとの共通課題（相良） 第1回：ガイダンス・ブレインストーミング・調査・アイデア展開1 第2回：調査内容報告・アイデア検討1・コンセプト立案・アイデア展開2 第3回：アイデア検討2・アイデア展開3 第4回：アイデア集約・図面の作図と検討・ラフモデルの作成と検討 第5回：モックアップモデルの制作と検討1 第6回：モックアップモデルの制作と検討2 第7回：モックアップモデルの制作と検討3・プレゼンパネル制作 最終回：講評会
実務経験のある教員	担当教員はいずれもメーカー勤務・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	課題毎に指示する。必要な資料は、その都度配布する。
評価方法	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。
指導方法	ステップ毎の検討時と講評会にて、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。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	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。
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。
その他	

科目名称	プロダクトデザインⅡB		授業コード	20032070	
担当教員	向井 昌幸	見明 暢、蛭田 直			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

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）	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づけ、また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も取り組むことで、自身の専門能力を総合的に発揮することを目的とする。 デザイン対象に、言葉としての曖昧さを残した「ある種のキーワード」からの発想を取り上げることで、これまでに取り組んだ利便性や快適性を追求する視点に加え、日常と非日常の生活シーンを広範囲に見渡せるデザイン視点を獲得する。また、そのデザイン提案を自律し推進することで専門性の確立に取り組む。
授業計画の概要	初回の授業にて提示される2つの課題から、自らの進路や学修したい内容に合ったテーマを選択し履修する。課題はグループ別で進行し、各週1回（4コマ）の開講で、最終回の授業にて講評会を実施する。
授業計画	二つの課題より一つを選択し取り組む ・選択課題1：「贈る」のデザイン（見明） ・選択課題2：販売することまでをも見据えたセルフプロダクション（蛭田） 第1回：ガイダンス・ブレインストーミング・調査・アイデア展開1 第2回：調査内容報告・アイデア検討1・コンセプト立案・アイデア展開2 第3回：アイデア検討2・アイデア展開3 第4回：アイデア集約・図面の作図と検討・ラフモデルの作成と検討 第5回：モックアップモデルの制作と検討1 第6回：モックアップモデルの制作と検討2 第7回：モックアップモデルの制作と検討3・プレゼンパネル制作 最終回：講評会
実務経験のある教員	担当教員はいずれもメーカー勤務・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	課題毎に指示する。必要な資料は、その都度配布する。
評価方法	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。
指導方法	ステップ毎の検討時と講評会にて、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。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	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。
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。
その他	

科目名称	カーデザイン I A	授業コード	10032080
担当教員	藤林 祥浩		
単位数	4	授業形態	演習
年次	3	開講年度	2023
関連資格	教職	科目分類	選択必修
		開講学期	前期

授業実施方法	対面
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）	プロダクトデザインの中でも最も複雑な要素で成り立っている自動車のデザインプロセスや表現手法を学ぶことによって、さまざまな分野で応用できるコンセプト立案力、基本的な表現力、アイデア展開力、プレゼンテーション能力を一通り体験する事を目的とする。 特にサンプルを使つての鍛えるスケッチ演習によって、初歩レベルの正確な表現力を身につけることを目標とする。
授業計画の概要	「(自分以外の) 家族の夢や望みを実現させる自動車」をテーマとしてコンセプトとはどういうものか、学生らしいユニークな視点で考えることを促しながら、データ収集、コンセプト立案、スケッチ表現、車のアレンジメントの概要理解、自動車の歴史的な視点も加味しつつ、カーデザインの概略とプロセスを8週間で一通り体験する。 *本課題は4コマを週一回行う。
授業計画	1：ガイダンス、スケッチ演習、コンセプト立案とは（講義） 2：スケッチ演習、実車スケッチ演習、コンセプト討議（学生間討議含む） 3：スケッチ演習、実車スケッチ演習、コンセプト検討、車のアレンジについて（講義） 4：スケッチ演習、アイデアスケッチ展開、コンセプト検討、カーデザインの歴史について（講義） 5：スケッチ演習、アイデアスケッチ展開、コンセプト決定 6：アイデアスケッチ決定、プレゼンの仕方について（講義） 7：プレゼンパネルの制作（市場環境、コンセプト、アイデアスケッチ、最終スケッチ、アレンジ図） 8：講評会 反省会（改善点、修正点、次はどうしたい…を確認）
実務経験のある教員	自動車会社のデザイン部門、商品企画部門で40年以上の間、先行開発、新車開発、スタジオエンジニア活動に携わり、実務ではエクステリアデザイナー、デザインまとめ役としては内外 GL、室長を担当した経験を活かしながら指導を行う。
授業時間外学習	コンセプトは時間外で考察、授業は討議/検討の場とすることがポイント、毎回文章とスケッチで表現する宿題を出し、次回の授業で討議、改善を促す。 スケッチトレーニングとして雑誌等の車の模写スケッチを5セット/回 描いて次回の授業で修正添削をする。（自動車企業訪問については状況により判断する）
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの合計点で評価する。評価ポイントは下記4点 1, コンセプトの明快さと独自性 2, 論理的ストーリー作り 3, アイデアの中、柔軟性 4, 最終物（レンダリング）の表現力 未提出の課題がある場合、また出席が前期15回のうち10回に満たない場合はE評価とする。
指導方法	第8週に実施する講評会にて、作品とプレゼンテーション内容について個別に細部をコメントし反省会にて改善点を確認する。
使用テキスト	オリジナルテキストを画面投影、説明を行う。
参考テキスト・URL	スケッチ演習はプロのカーデザイナーのスケッチを多数用意しそれを教材としてトレーニングする。 歴史的に優れた車のスケッチも多数用意し、普遍的な美しさを伝える。
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。（基本的な画材：グレーマーカー各種、カラーマーカー各種、パステル、〇〇cm以上の三角定規×2は事前に購入しておくこと）
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。
その他	

科目名称	カーデザインIB	授業コード	10032090
担当教員	藤林 祥浩		
単位数	4	授業形態	演習
年次	3	開講年度	2023
関連資格	教職	科目分類	選択必修
		開講学期	前期

授業実施方法	対面
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）	カーデザインIA で学んだ技能と知識を活かして、再度新たな異なるコンセプトを立案、より高度なコンセプト立案力、スケッチ表現力、アイデア展開力、プレゼンテーション能力を修得する事を目的とする。 スケッチ演習の質、量を増やしてパースペクティブの正確さを身につける事を目標とする。
授業計画の概要	「(自分以外の) ターゲットユーザーの夢や望みを実現させる軽自動車」をテーマとして、日常の暮らしの中から新たなコンセプトを立案、更なるレベルアップを織り込んでレンドリングでプレゼンする。軽自動車という制約、人を乗せるという条件等を加えて、より正確でリアリティのある提案を7週間でまとめる。 *本課題は4コマを週一回行う。
授業計画	1：新コンセプト説明、スケッチ演習、コンセプトメイクのアプローチについて（講義） 2：スケッチ演習、コンセプト討議（学生間討議含む）、アレンジメントについて（講義） 3：スケッチ演習、コンセプト検討、アイデアスケッチ展開、もの見方について（講義） 4：スケッチ演習、コンセプト決定、アイデアスケッチ決定、かたちの意味性について（講義） 5：スケッチからレンドリングの制作、プレゼンのポイントについて（講義） 6：プレゼンパネルの制作（市場環境、コンセプト、アイデアスケッチ、レンドリング、アレンジ図） 7：講評会 反省会（改善点、修正点、次はどうしたい・・・を確認）
実務経験のある教員	自動車会社のデザイン部門、商品企画部門で40年以上もの間、先行開発、新車開発、スタジオエンジニア活動に携わり、実務ではエクステリアデザイナー、デザインまとめ役としては内外GL、室長を担当した経験を活かしながら指導を行う。
授業時間外学習	コンセプトは時間外で考察、授業は討議/検討の場とすることがポイント、毎回文章とスケッチで表現する宿題を出し、次回の授業で討議し改善を促す。 スケッチトレーニングとして雑誌等の車の模写スケッチを5セット/回 描いて次回授業で修正添削をする。（自動車企業訪問については状況により判断する）
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの合計点で評価する。評価ポイントは下記4点 1, コンセプトの明快さと独自性 2, 論理的ストーリー作り 3, アイデアの中、柔軟性 4, 最終物（レンドリング）の表現力 未提出の課題がある場合、また出席が前期15回のうち10回に満たない場合はE評価とする。
指導方法	第7週に実施する講評会にて、作品とプレゼンテーション内容について個別に細部をコメントし反省会にて改善点を確認する。
使用テキスト	オリジナルテキストを画面投影し説明
参考テキスト・URL	スケッチ演習はプロのカーデザイナーのスケッチを多数用意しそれを教材としてトレーニングする。 歴史的に優れた車のスケッチも多数用意し、普遍的な美しさを伝える。
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。
その他	

科目名称	カーデザインⅡA	授業コード	20032100
担当教員	藤林 祥浩		
単位数	4	授業形態	演習
年次	3	開講年度	2023
科目分類		開講学期	後期
関連資格	教職		

授業実施方法	対面
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）	自動車のデザインは最終物は製品（立体物）であり、2次元で考えたことを3次元で表現することが極めて大切な仕事。立体化を最終物とするためのより正確なコンセプト立案力と表現力を修得し正確で魅力あふれる提案とすることを目的とする。（カーデザインⅡBでの立体化の準備段階） （頭の柔らかい学生らしい新鮮でユニークな着眼点を見出す力をつける事も一つの大切な目的。） スケッチ演習はスピードと正確さを体得できることを目標に鍛えるトレーニングとする。
授業計画の概要	前期で2回試行したプロセスを継続、「ターゲットとするユーザーの夢や望みを実現させる軽自動車」をテーマに、立体化を前提としたより正確で魅力あるコンセプト立案力とスケッチ、レンダリング表現力を身に着ける。 （状況によって自動車企業訪問を実施計画する）
授業計画	*本課題は4コマ週一回行う。 1：新コンセプトの着眼点、立体化の説明、スケッチ演習、コンセプト討議 2：スケッチ演習、コンセプト討議、ラフスケッチ展開 3：スケッチ演習、コンセプト討議、アイデアスケッチ展開 4：スケッチ演習、コンセプト討議、アイデアスケッチ展開 5：コンセプト決定、アイデアスケッチ展開 6：アイデアスケッチ決定、レンダリング作成スタート 7：レンダリング仕上げ、プレゼンパネル制作 8：講評会 反省会（立体化への修正点確認）
実務経験のある教員	自動車会社のデザイン部門、商品企画部門で40年以上もの間、先行開発、新車開発、スタジオエンジニア活動に携わり、実務ではエクステリアデザイナー、デザインまとめ役としては内外GL、室長を担当した経験を活かしながら指導を行う。
授業時間外学習	スケッチ課題、コンセプト課題は毎回宿題とし、次回授業で添削修正する。
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの合計点で評価する。評価ポイントは下記4点 1, コンセプトの明快さと独自性 2, 論理的ストーリー作り 3, アイデアの中、柔軟性 4, 最終物（レンダリング）の表現力 未提出の課題がある場合、また出席が後期15回のうち10回に満たない場合はE評価とする。
指導方法	第8回に実施する講評会にて、作品とプレゼンテーション内容について個別に細部をコメントし反省会にて改善点を確認する。
使用テキスト	オリジナルテキストを画面投影し説明。
参考テキスト・URL	プロのスケッチ、過去の名車のスケッチ多数用意し教材としてトレーニングする。
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。
その他	前期のカーデザインⅠA、ⅠBを受講済みであることを前提とする。

科目名称	カーデザインⅡB	授業コード	20032110		
担当教員	藤林 祥浩				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面
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)	カーデザインⅡA で表現したコンセプトとレンダリングを修正した上で、クレーモデル制作にて立体造形を体験し平面 (2次元) と立体 (3次元) の関係性を理解する事を目的とする。 プロに近づくハイレベルな平面と立体の表現力を身につける事を目標とする。
授業計画の概要	カーデザインⅡA にてまとめた提案 (2次元) を修正しながら、インダストリアルクレーを使って立体化を試みる。クレーモデルの土台準備からクレー盛り付け、デッサン、造形仕上げまでのステップを6週間でこなし最終週 (7週目) でプレゼンするための仕事の段取りも、授業の大きな意義である。
授業計画	*本課題は4コマを週一回行う。 1 : 1/10スケールのモデル図面を作成しクレーモデルのベース (木芯) を作成。 2 : クレー盛り付け、立体デッサン 3 : 立体デッサン 4 : 立体造形 5 : 立体造形 (練り込み) 6 : 面質の仕上げ、グラフィック仕上げ、プレゼンパネル制作 7 : 講評会 反省会 (次、どうしたい…の確認含む)
実務経験のある教員	自動車会社のデザイン部門、商品企画部門で40年以上もの間、先行開発、新車開発、スタジオエンジニア活動に携わり、実務ではエクステリアデザイナー、デザインまとめ役としては内外 GL、室長を担当した経験を活かしながら指導を行う。
授業時間外学習	課題毎に指示する。必要な資料は、その都度配布する。自分が進めようとしている仕事の段取り/準備、進めようとするスケジュールを事前に考えて授業に望むよう都度指導する。
評価方法	課題作品とプレゼンテーションの合計点で評価する。評価ポイントは下記2点。 1, 平面で表現されたコンセプトとレンダリングの魅力 (独自性、明快さ、整合性) 2, 立体化されたクレーモデルの仕上がり (レンダリングとの整合性、立体ゆえの魅力向上度) 未提出の課題がある場合、また出席が後期15回のうち10回に満たない場合はE評価とする。
指導方法	第7回に実施する講評会にて、作品とプレゼンテーション内容について個別に細部をコメントし反省会にて改善点を確認する。
使用テキスト	オリジナルテキストを画面投影し説明。
参考テキスト・URL	プロのスケッチ、過去の名車のスケッチ多数用意し教材としてトレーニングする
各自準備物	課題ごとに担当教員より指示する。
実習費	制作する対象に応じて各自が必要な材料を用意する。ただし高価なインダストリアルクレーは自動車会社デザイン部経由で入手し格安で提供する。
その他	カーデザインⅠA, B ⅡA を受講済みであることを前提とする。