

生産・工芸デザイン学科 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・目標・概要				
生産・工芸デザイン概論	必修	講義	1年次	2単位
授業の目的、目標、概要： デザインという創造的な学習には、これまでの知識習得とは異なる学びが必要である。本講義は、「生産・工芸デザイン」に取り組むための知識習得に加え、「生産・工芸デザイン」とは何か、また、多岐にわたる専門領域における、歴史や方法、技法、現在の最新事例を学科の教員から学ぶことを目的とする導入科目である。広範囲におよぶ生活デザイン領域から、各自の適性や志望に応じた方向性を見出し、今後の修学およびコース選択に必要な知識を得る。				
生産・工芸デザイン基礎実習A	必修	実習	1年次	3単位
授業の目的、目標、概要： 「生産・工芸デザイン」の素材特性に関する導入科目と位置付ける。デザイナー・クリエイター・アーティストに求められる創造力を育むため、まずオムニバス形式にて、「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」分野に関わる素材・材料に触れる。主に、「プロダクトデザイン」では工作材料の加工体験、「ファッション・テキスタイル」では布の特性把握、「クラフト」では素材の特性把握について実習する。				
生産・工芸デザイン基礎実習B	必修	実習	1年次	3単位
授業の目的、目標、概要： 「生産・工芸デザイン」の造形に関する導入科目と位置付ける。デザイナー・クリエイター・アーティストに求められる創造力・構成力を育むため、オムニバス形式にて、「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」分野に関わる基礎技法に触れる。主に、「プロダクトデザイン」では切削による立体造形、「ファッション・テキスタイル」では布を用いた立体造形、「クラフト」では造形基礎技法について実習する。				
生産・工芸デザインの現場	必修	講義	3年次	2単位
生産・工芸デザイン学科の「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」分野のスペシャリストによる講義を実施する。各分野の専門家から、商品開発や情報発信の方法、クリエイティブな活動内容など旬な情報を得ることで、デザインおよび職業に対する見聞を深め、職業意識を高めることを目的とする。				
プロダクトデザイン実習Ⅰ	選択必修	実習	2年次	3単位
授業の目的、目標、概要： 生産・工芸デザイン実習A・Bの入門的な学びから、プロダクトデザインの専門に係わる基礎知識と基礎技術を、デザイン製図、木工、生産を軸に、実際に自己の想定した構造、意匠などを実現できるように学びを進める。具体的には基礎形態を平面に表すデザイン製図、工作機械および各種工具の安全な操作方法と加工について身につける。併せて、各領域の基礎となる方法、手法、技法について学習し、共通の基礎となる描写力、造形力、構成力、想像力、観察力、構想力についても身につける。 また、制作の場となる工房のマナーを学び、工房での安全の必要性・重要性についても十分理解する。 1年次の入門的学びに加えて、基礎知識と基礎技法の実践を加えることで、生産デザインの学びを深める準備を整える。				
ファッション・テキスタイル実習Ⅰ	選択必修	実習	2年次	3単位
授業の目的、目標、概要： ファッション・テキスタイルデザインの基礎的な知識や技術をベースにデザインの発想力、応用力を養うことを目的とする。デザイン発想からアイデア展開、デザイン構築、実制作まで一貫した応用デザインプロセスを実践的に学ぶ。多様な制作技法を活用しオリジナリティ溢れる創造的作能力を高め計画性ある課題制作を実施する。現代の多様なマーケットの中での専門性を意識し、リサーチから収集した情報に基づいた企画、提案を取り入れた制作からプレゼンテーションまで実践的な課題に取り組む。				
クラフト実習Ⅰ	選択必修	実習	2年次	3単位
授業の目的、目標、概要： 初歩と基礎技術を繰り返し行うことで技術の習得試行し、新たな表現を模索する事を目的とする。ガラス・陶磁器・ジュエリー・木工・フィギュアでの各素材において基礎技術の応用を作品制作を通じて学び、自身の表現の方向性とそれに伴う技法を見いだす。また、より専門的な知識を習得すべく、各素材の工学的特性、特殊加工素材などの演習を行い、工業的にも芸術的にも応用できる技術を学ぶことを目標とする。				
プロダクトデザイン実習Ⅱ	選択必修	実習	2年次	3単位
授業の目的、目標、概要： プロダクトデザイン実習Ⅰで身につけた、基礎知識と基礎技法を基に、生産デザインにおける領域の学びを木工・インテリア、インダストリアルデザインを中心に、それぞれのデザインプロセスについて、実際に自己の想定した構造、意匠などを実現できるように学ぶ。3年次以降の専門性に特化した実習のための基本技能の習得を目的とし、コースが必要とする専門性の課題に取り組む。受講者はデザインワーク、デザインプロセス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、それら一連のプロセスとして実践できる能力を専門の基礎として身につける。「美しい立体形状を平面で検討し、立体で表現できるようになること」「空間のデザインをするための手順の基礎を理解すること」「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」の3点を中心に実践的に課題に臨み、基礎のまとめを行い、専門性の高い3年次への準備とする。				
ファッション・テキスタイル実習Ⅱ	選択必修	実習	2年次	3単位
授業の目的、目標、概要： ファッション・テキスタイル産業において、消費者に求められる商品を提案するためには、人を取り巻く環境、生活（ライフスタイル）を把握、分析することが求められる。本実習では、「ユーザーや目的に応じたデザイン」をテーマとし、リサーチ・デザイン・設計の工程で衣服・テキスタイル制作を行う。ここでは、ファッションとテキスタイルの技法を基に、各テーマに応じたデザイン提案と制作を行う。さらに、プレゼンテーションを通じて自身のデザイン思考を他者に伝えることを学ぶ。				
クラフト実習Ⅱ	選択必修	実習	2年次	3単位
授業の目的、目標、概要： 基礎的な技術の習得を土台とし、技術の応用を実践的な課題で習得することを目的とする。ガラス・陶磁器・ジュエリー・木工・フィギュアでの各素材において技術の応用を、各自の表現の方向性に沿った作品制作を通じて学ぶ。また、各素材において工学的特性、特殊加工素材などの知識を元に独自の表現方法を模索し、より専門性の高い造形作品制作を目標とする。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
プロダクトデザイン応用実習Ⅰ	選択必修	実習	3年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： 2年次までに習得してきたデザイン技法を土台に、前半では、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の考え方や表現方法、要点を学ぶ。また、プロダクトデザインの専門性を学ぶ実習として、一連のデザインプロセスに沿ったデザイン制作を円滑に進める作業の進行方法を習得する。後半では、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課題に取り組む。非日常や、特定の性質を持った使用者や場面を想定した課題を通して、様々な対象に向けたデザイン提案ができる能力を身につける。また、木工技法や、デジタルファブリケーションツールを用いた表現や試作など、デザイン表現の精度を高める技法を学ぶ。</p>				
ファッション・テキスタイル応用実習Ⅰ	選択必修	実習	3年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： 現社会経済動向、産業技術、地域特性、現代の生活様式や産業構造を踏まえて、市場の動向を把握・分析し実践的なビジネスモデルを構築するための理論と方法論を学び、ブランディング提案力を養う。グループワークによる調査、問題提起、問題解決の提示、コンセプト設定、デザイン、趣旨を伝えるプロモーションまでの一連のプロセスを辿り共創、協働のコミュニケーションへの理解を図る。テーマ設定にコンセプトに基づき市場を視野に入れた製品企画、制作を行い、独自の発想力、企画・提案力、応用力の向上を図る。実展示出展を想定としたプレゼンテーションに重点を置き提案型の実践的な課題に取り組む。</p>				
クラフト応用実習Ⅰ	選択必修	実習	3年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： 基礎・応用の技術と知識を、繰り返しの習作によって上達と蓄積を目的とする。各素材・技法の中から、自身に合った材料と技法を選定し、それに伴った独自の課題・コンセプト設定を明確にする。また各素材において工学的特性、特殊加工素材の基本的でもあり代表的な技術理論について、歴史的な背景も含め、理解を深める。表現と技術の両面よりなる作品の完成度の向上を目標とする。</p>				
プロダクトデザイン応用実習Ⅱ	選択必修	実習	3年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： プロダクトデザイン応用実習Ⅰ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むことを通じて専門性の更なる深まりを目指す。 教員からの課題の提示は、具体的なデザイン対象を設定せず、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導く内容とし、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。 4年次の卒業研究に向けて、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、自身の専門能力を総合的に発揮する。あわせて、分野横断的視点や、他分野のデザイン技法や思考法などを積極的に取り込み、独自の視点で作品作りに取り組み、インタラクションのある試作モデル、具体的な機構、精度の高い木工作品、コストや社会実装を想定したシステムについての考察など、提案の具体性を高める。</p>				
ファッション・テキスタイル応用実習Ⅱ	選択必修	実習	3年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： ファッション・テキスタイル分野では、アパレルデザインや機能デザイン、コスチュームデザインやカルチャーデザイン、生活デザインやテキスタイルアートなど、目的や用途に応じてデザインやアートに向けた様々なアプローチが可能である。本実習では、「企画・テーマ設定」「イメージ・技法」「デザイン・設計」「制作」の工程で作品制作を行い、各々に合ったデザイン手法を見極める。さらに、卒業研究への準備として、ポートフォリオ作成や作品発表に重点を置く。</p>				
クラフト応用実習Ⅱ	選択必修	実習	3年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： これまでに習得した基礎・応用技術や習作により得てきた経験・考察を生かし、より高度で完成度の高い作品制作を目的とする。まず、様々な発表や表現の場面を想定し、独自の研究課題・コンセプトを再構築する。素材、表現方法において既成概念にとらわれない自らの自由な発想をもとに制作を行い、造形と素材の可能性を探求する。さらに今後の制作活動や卒業研究の方向性を見出し、自己のスタイルを確立することを目標とする。</p>				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
<p>授業の目的、目標、概要： 大学や大学生活に慣れ、生産・工芸デザイン学科での学びに触れることを目的とする。デザインやアートのアプローチやプレゼンテーションの方法について教員と共に考え、生活デザインに関わるテーマに基づいたグループワークを計画・実行する。</p>				
ユニバーサルデザイン	選択	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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・モノのデザインにおいても、その考え方が当たり前のこととなりつつある。ユニバーサルデザインを理解することはプロダクトデザインやインテリアデザイン、ファッションデザインをはじめ、生活全般のデザインの基本となる。ユニバーサルデザインの考え方を正しく理解し、デザイン活動をはじめとした、今後の取組に活かせるように、その概念と実践について学び習得する。</p>				
素材・材料論	選択	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 生産・工芸デザイン「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」分野におけるクリエイションには、素材の基礎知識が不可欠である。本講義では、金属・木材・樹脂・繊維・糸および布（織布・編布など）・ガラス・陶芸の性質や特性などの基礎知識を身につけ、様々な特殊加工や新素材についても学ぶ。さらに、素材の機能とデザインとの関係性を見極めるため、風合いや科学的特性について観察・考察し、実践で活かせる知識を身につける。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
プレゼンテーション基礎	選択	演習	1年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 生産・工業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。文字組みの方法、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。情報伝達を高め、かつ視覚的な美しさを備えた表現手法の習得に取り組む。グラフィックソフトをもちいて、名刺の作成など複数の課題に取り組み、手書きのラフスケッチから、カンパ制作、レイアウトの工程を経て作品を完成させる工程を実践的に身につける。				
自然とデザイン	選択	講義	1年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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。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、生活様式などとデザインの関わりを、事例を交えて紹介する。あわせて、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。				
身体とデザイン	選択	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： デザインは、私たちの生活と密接に関わるものであり、快適なライフスタイルを送るための一助となるものである。人々が快適に過ごすためのデザインを設計するためには、身体概念・形状・生理的要因・動作と生活デザインの関係性を理解することが必要である。本講義では、身体とデザインの関係性について、文化・生理・工学・社会的側面から捉えて講義し、個人およびグループワークを取り入れながら実施する。さらに、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。				
生活機器デザイン	選択	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： ヒューマンファクターを「物事の共通理解を導くために人が様々な培ってきた考え方と表現の仕方」と位置付け、伝えるために編み出されてきた数々の表現方法と考え方の工夫、そしてそれらのデザインへの応用についての解説に力点を置く。人間主導なもの作りのための、特にアイデア展開の思考方法と、スタイリングやユーザーエクスペリエンスの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、事例の紹介を交えつつ様々な角度から解説していく。				
ファッションマーケティング	選択	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： ファッションマーケティングとは、顧客のニーズに応えるファッションを提供するための市場調査、製造、販売、宣伝などのプロセスを指す。本講義では、社会状況や市場動向を踏まえた市場調査、ライフスタイルやライフステージを踏まえた顧客の要望と心理、販促、プロモーションに関する知識を修得する。さらに、接客マナー・商品コーディネートの方法、魅力的な売り場演出や販促、販売計画の立案方法を知り、ビジネスの現場での対応力を身につける。				
デジタルファブリケーション	選択	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： デジタルファブリケーションは、デジタルデータをもとに創造物を制作する技術のことで、機器の発展により生産をとまなうプロダクトデザインには欠かすことができない要素となっている。本授業では、3Dスキャナーなどもちいることにより、個人の身体データ、環境の形状データ等をデジタルデータとして取込、3D CADなどによりデータを加工、設計を行う。最後に加工、設計したデータを3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタル工作機械で加工造形する。デジタルファブリケーションの一連のデザインプロセスとして、入力、加工、出力を学び、次世代のデザイン手法に繋げることができる素養を学ぶ。				
基礎撮影演習（モノ）	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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を中心とした2次元グラフィックスのためのデータ作成手法の基礎を学ぶ。はじめに、写真撮影の基本となる1眼レフカメラの操作方法を習得し、次に、デジタルイメージのレタッチの基礎を学ぶ。その後、イメージやアイデア、撮影対象に応じた撮影ライティングを学び、最後に撮影したデジタルデータの編集方法と最適化の方法を学び、プレゼンテーションが行える知識と技術を身につける。				
プレゼンテーション応用	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 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。文字組みの方法、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方についてより深い知識と手法の習得に取り組んでいく。編集用ソフトウェアについて編集技術のさらなる習熟を目指し、プレゼンテーションパネルと作品集の実制作を課題に、カンパ制作とレイアウトに加えてカバーデザインや製本にも取り組む。グラフィック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。				
3Dモデリング基礎	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 現在の生産デザインにおける製品および作品に必須となるスキルである3DCADによるモデリングおよびレンダリング技術について習得する。すでに取得しているCADの基礎を土台に、より高度な造形を実現するためのモデリング方法を中心に学ぶ。スケッチ描画、押出、回転、スイープによる立体化の習熟と、サーフェスによる自在なモデリング技術および、レンダリング操作について体得する。あわせて、3Dデータを実在化するためのデータ形式や取り扱い、出力装置についても学習する。				
製図法演習	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 15回の前半では、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し、履修生は作図を通して基本的知識として蓄積する。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。この授業を受けることで、製図の基本的事項が理解でき、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、また作図を思考の手段として利用するスキルが身につく。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
家具・インテリア製図	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 家具はプロダクトであると同時にインテリアの一部であり、インテリア空間の設計で使用されるCADソフト「VectorWorks」を必要とするケースも多々ある。本授業ではVectorworksの操作方法を学び、その機能を用いた実践的な家具図面、空間図面の基礎を身につける。設計における基本知識、CADの概念、ツールやコマンドの理解を深める。作成した図面、モデリング図を元に、プレゼンテーション資料を作成する。				
パターンメイキング	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 本演習では、衣服の機能性、身体およびその動きを人間工学として捉え、衣服の機能性、身体、衣服構造に基づいた専門知識の理解を深めると共に衣服設計法を修得する。ファッションデザインにおける平面と立体の関係性を理論的に理解し、基礎技法を身につけ、デザインバリエーション展開による応用技法へ発展させる。実践的なデザイン構築に取り組み、素材・デザイン・設計の関係性を踏まえ、機能性に基づいたプロトタイプ検証を行う。創造力を伴う衣服設計を目指し、デザイン応用力と造形表現力を養う。				
テキスタイルプリントデザイン	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： テキスタイルデザインにおけるプリントは、市場の商品構成において大きな役割を果たしている。本演習では、基本的な柄のデザイン、テキスタイルパターンへの展開の方法を修得する。パソコンソフトを用いたデータ作成、コンセプトボードの作成、プリント試作、プレゼンテーションまでを実践的に行うことで、将来デザイナーとしてテキスタイルプリントの企画を担える人材を育てることを目的とする。				
イメージ構想法	選択	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 視覚的記憶や無意識的記憶に関わるイメージを発端にデザイン構想の思考プロセスとしてのイメージ構想の必要性について理解を深める。デザインアイデアを考え形にする経緯には、無意識的に浮かぶイメージを意識下で検討しながら具現化するプロセスを有用としながら、それが意識であったか無意識であったかを検討する機会は少ない。改めて検討することによって発想として認知できるアイデアの可能性を広げるための知識を修得する。				
インダストリアルデザイン	選択	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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、実践的な内容が求められる。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。また、プロダクトデザインを実践するための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は特に大切にしたい指導を行う。				
デジタルプレゼンテーション	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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。デジタルファブリケーションでは、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。				
3Dモデリング応用	選択	演習	2単位	4単位
授業の目的、目標、概要： これまで身につけた3DCADのモデリングおよびレンダリング技術をより習熟させる。モデリングにおいては、発展的造形の方法に加えて、最新の機能やプラグインによる手法やコンピューショナル、パラメトリックな手法を学習する。レンダリングについては、より高度な環境設定などを含む洗練されたグラフィックとしての出力、伝達するための図面化について学び実践する。自身で考案した造形を3DCADを通じて、設計、モデリング、レンダリング、実在化、プレゼンテーションできる能力を実現する。				
アダプティブインタフェース演習	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 人間の身体や動作にアダプト（適合）するインタフェースの検討には、制作したプロトタイプを他者が体験し、さらに改良を重ねるといったデザインの反復が求められる。本授業では「テクノロジーによるエンターテインメントの拡張」をテーマにインタフェースのデザインを試行し、納得感のある体験の設計を目指す。人が喜びを感じる事象について、「あそび」をキーワードにインタラクションの設計技法（ハードウェア、ソフトウェア）を含めた学習を行う。ゲームのプログラミングと、ゲームを操作するコントローラーのデザインと3Dプリンタによる造形を行い、身体性を伴うオリジナルゲームの制作を行う。制作の中でプロトタイピングを繰り返し、制作物のクオリティを高める方法を身につける。				
ドレーピング	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： ドレーピングは衣服設計法の一つであり、身体模型であるボディに直接布を沿わせ、立体的に衣服を造形する手法である。本演習では、ドレーピング法を用い、基本アイテム「タイトスカート」「フレアスカート」「ワンピース」の設計から「応用課題」の設計までを行う。特に「応用課題」では、左右非対称モデル、ドレープやルーシング技法を用いる装飾的なモデル、人体形状や動作に適したモデルなどドレーピング法が活かせる課題を提示し、人体形状・素材・デザインの関係性を理解する。				
テキスタイル基礎	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： テキスタイルデザインの表現において、色彩を用いた染色技法と繊維の種類についての知識は必須である。本演習では、テキスタイル作品制作に活用可能な染色についての基礎技法を学ぶ。染料や繊維素材、道具の使用方法についての基礎知識を学び、浸染・防染を軸に技法を実践する。作品制作と発表をすることで、自らのテキスタイル表現に応用できることを目的とする。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
吹きガラス表現	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： テーマに沿って、基礎的な器の制作からより高度な技法を学び、自由なデザイン表現ができる技術を習得する。また、キルンワーク、サンドブラスト、研磨などの技法と組み合わせる事で、より造形的な作品制作を目指す。				
陶表現	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 手練り、鑄込み技法を習得しながら、発想力、表現力を身につけるとともに、潜在的な自分の興味や趣味趣向、能力を自ら見つけ出し、表現に結びつける。授業第1回から第7回までは手びねり技法、第8回から第14回までは鑄込み技法を習得する。第15回は講評会を行う。陶による自己表現の可能性を探るため、アイデアの発展を促すよう発表と意見交換を繰り返し、より良い制作の過程を見つけ、完成度を上げる。				
フィギュア応用表現	選択	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 本演習では、フィギュアの模型塗装について、色の三要素である色相、明度、彩度から補色をはじめとする色の対比、色彩についての基本となる知識を学習する。その上で、三原色と色相環に基づく絵具や塗料の混色の仕組みを理解し、プライマーやサーフェイサーによる下地塗装から、ドライブラシやグラデーション塗装などによる影や立体感の表現、メタリック塗装による金属の質感表現、またアイバイントに至るまで、フィギュアや模型制作の最終工程で必要となる塗装について学習する。				
デザインブランディング論	選択	講義	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 総合的なブランド経営感覚を高めるための講義を行い、ディスカッションを交えながらデザインにおけるブランディングの専門知識の修得を目的とする。ブランドとしての思想を言語化し、社会ニーズとマッチングさせ、アイデンティティの確立とコンセプト化をはかる基本スキルを学ぶ。基本スキルを軸に、消費者との良好な関係性づくりができる応用スキルを修得しデザインブランディング構想に取り組み。				
デザインプロモーション演習	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： デザインのプロモーションを考えるにあたって、現代の社会の動向や状況に深い関心を持ち、クロスメディアによるプロモーションの理解やメディアカルチャーなどに興味を持つことが重要となる。社会に発信するプロモーションとしてコンテンツを考えその発信方法に準じた効果を検討しながらセルフプロデュースを通じて自分の興味や得意を見出す。デザインと表現に必要なとされるプロモーション法を考察しながら演習を通じて修得する。				
基礎撮影演習（ファッション）	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： ファッションデザイン分野では、視覚的表現として写真撮影の技法が用いられている。高度な画像効果を表現するために、デジタルカメラを使って、光量やレンズの絞り方、被写体と背景の距離など、画像設計の基礎的知識と技術を修得する。さらに、スタジオや屋外における人物投影の技法、人物の表情や雰囲気を引き立てた写真技法等、デジタルカメラの基本的な使用方法と画像効果を理解し、撮影投影技術を修得する。				
展示デザイン	選択	講義	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 家具や展示空間をデザインする上で、利用者の視点で考えることは必要不可欠である。本授業では、家具・展示什器やインテリアエレメントについて、用途や使用場所および機能、使用者に応じたサイズ・形状などの設計要件や身体スケールに関する基礎的な知識と感覚と、講義と実寸モデルを用いた体験学習によって習得する。合わせて、展示構成やキャプション、サインなど視覚的な要素の効果を学習し、利用者に適切に作用する効果的な展示空間をデザインするための考え方を身につける。				
ファッション企画演習	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 近年、社会状況やライフスタイルの変化に伴い、消費者の嗜好が多様化し、ファッション業界においても新しい価値観や思考の変化に対応した商品企画・提案が求められている。本演習では、地域性や時代性、生活習慣に関わるライフシーンを再考し、マーケティングからセールスプロモーションに至るまで、トータルに提案できる商品企画について学ぶ。さらに、実務で通用する手法を身につけるため、企画した内容を企画書にまとめる方法を習得する。ファッションデザインが抱える問題を見出し、課題解決できる実践的方法を身につける。				
ニットデザイン	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 編物は、軽く伸縮性に富み、衣服製作の材料として可能性が高い素材である。本演習では、手動機からコンピューター制御横編み機を用い、ニットデザインの基礎から応用までを学ぶ事を目的とする。編物の基本的な構造と素材としての特徴を解説し、手動機を用いた組織編みについて学習する。さらに、無縫製編み機を用いて帽子、手袋、ストール等をデザイン制作し、コンピューター制御横編み機の方法を習得する。				
宝飾表現	選択	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 金属表現におけるジュエリー表現の中でも宝石や貴金属を使用する表現は普遍的で主流であり、多くの手法と高度な技術や知識が必要である。宝石の種類、グレード、カット、特性や扱い方など基本的な知識から石をセッティングする技法（石留め）の種類とそれを固定する構造の理論を学び、デザイナーや職人として実践的に必要な知識と加工法を習得すると共にジュエリー作家としての造形力を身につける。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
生産・工芸デザインプロジェクト	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 生産・工芸デザイン学科は、「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」の3分野を融合した学科である。本演習は、各コースの専門性を高めつつ、コース間の融合を図り、新たな分野形成の可能性を探る実践形式のプロジェクト科目である。プロジェクトは、社会課題や今後求められる課題からテーマを設定し、プロジェクト内でグループを組み実施する。プロジェクトの成果は、展示やプレゼン形式の発表で公表する。				
ファッション・デジタルクリエイション	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： アナログのデザイン手法を基に、デジタルのデザイン思考、応用力、実践力を修得する。デジタルによるデザイン発想からデジタルプロセスによる総合的なデザイン能力を養う。デジタルの多様な用途と特性を理解し知識を深め、目的に応じたプロセスによるデザイン構築から展開に至るまで、デザイン力の向上を図る。ファッションアイテムの他、ソフトプロダクトデザインまで多様なデザインへの知見を広げることを目指す。				
ガラス表現	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 様々なガラス加工技法をその歴史的事例の紹介や素材研究と機器の使用を通じ学ぶ。キルンワークにおける焼成データの作り方の習得と焼成サンプルの制作やコールドワークにおける研磨技術の習得など、表現のための技法を理解し、応用することを目的とし、独創的で個性的な作品作りを目指す。そして、自らの技法を選択し、実際の作品制作に繋げ、最終的には提出作品の講評会を実施し、表現の可能性と問題点などを考察する。				
器表現	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 陶芸分野での装飾技法に関する理論と技法を学ぶ。また、様々な焼成技術により釉薬・絵具の科学的な変化を演習を通じて経験し、知識を広げることで作品に応用できる能力を身に付ける。まず器制作における表現とは何かを参考作品やスライドレクチャー等で学ぶ。次に陶磁器制作における装飾技法の種類を考察し、陶磁器装飾における可能性を探る。その後装飾技法の基本である、釉薬の調合・焼成実験を行いその実験結果から導き出した、独自の釉薬調合試験を行う。さらに釉薬掛け・下絵付け・上絵付の基礎技法を習得し、自己の表現方法の可能性を広げる。				
ジュエリー表現	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： ジュエリーの表現には様々な技法や表現手段を有している。中でも素材を扱う上でデザインから成形の後に作品を身体と繋ぐ金具は重要とされる。ジュエリーの様々なアイテムに使用する既製の金具の利用・応用と共に、一から自作する金具の仕組みや制作方法を金属の特性を踏まえ習得する。				
フィギュア表現	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： フィギュアはキャラクターを模った人形を意味する呼称として認識されがちであるが、本来は「図形や図案」を意味し、転じてそこから起こされた「立体物」を表す言葉である。この授業では既存のフィギュアに対する固定観念にとらわれない素材、材料、とそれぞれの造形プロセスを模索し、立体物を制作しながらフィギュアに対する独自の捉え方を考察し、自身の作品に応用できる表現方法を導き出すことを目的とする。				
ファッション空間演出	選択	演習	4年次	2単位
授業の目的、目標、概要： ファッションショーとは、新しいファッションの提案やその販売促進のために催されるイベントである。ショー形式には、ステージショーやフロアショーがあり、近年は映像を活用したプロモーションビデオやアバターによるデジタルファッションプレゼンテーションも見られるようになった。本演習では、ファッションショーの中でもステージショーやフロアショーについて学び、イメージやデザインの意図を効果的に伝える空間演出法と実践的スキルを修得する。テーマ設定、構成と演出、音響・照明・映像の演出技術、スケジュール管理などについて学び、実施を想定したファッションショーを提案する。				
卒業研究	必修	実習	4年次	10単位
授業の目的、目標、概要： 卒業研究では、「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」の各専門および融合分野を基に、各自が設定したテーマで4年間の集大成として研究を実施する。研究形式には、作品を制作する「卒業制作」あるいは論文を執筆する「卒業論文」があり、そのどちらかを選択する。研究はゼミ形式で進め、ゼミ担当教員および全教員の助言を受けることができる。発表方法には、作品展示およびファッションプレゼンテーションがあり、「卒展」の場で一般に公開する。				