

## 2年次 プロダクトデザイン専攻 [専門課程]

製図やスケッチ、モデリングなどの表現技術とともに、発想力や提案力を養います。後期の課題では、ドライバーなど具体的なテーマのなかで、デザインの一連の過程を体験します。デザインの検討は平面で行うため、二次元と三次元の垣根を乗り越える能力を培います。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。	<b>文化論</b> 日本の社会において歴史を通じて培われてきたデザイン文化や、それを支えてきた風土や身体のある方を学ぶ。  <b>メディア論</b> いまこころは異なる地域・時期での使い方や、デザインやアートの実験的な利用を視野に入れて、創造的なメディア利用のかたちを探る。  <b>人類学</b> 個別の地域を超えて複雑に影響し合う、地球規模の文明システムの現在と、今後あるべきデザインを学ぶ。  <b>認知科学</b> 私たちの身体のある方や、認知や感覚のメカニズムを解き明かす工学的な視点を学び、デザインへの応用を探る。
英会話	将来のデザイン活動に役立つ、英会話能力を身につけます。	<b>英会話II</b> 将来のデザイン活動に役立つ英会話能力を身につけ、同時に発想を豊かにする言語への意識を高める。
日本語会話	将来のデザイン活動に役立つ、日本語会話能力を身につけます。 ※履修は留学生に限りません。	<b>日本語会話II</b> 学校生活や就職活動に役立つ日本語能力を身につけ、日本語によるコミュニケーションへの理解を深める。
専門講義	人間と道具の関わりについて考え、プロダクトデザインの社会的責任と可能性を正しく理解します。	<b>プロダクトデザイン論II</b> ㊦ 道具、人間、生活、社会、文化、技術、経済のそれぞれの関係を、プロダクトデザインの観点から考える。また、材料と加工方法を、設計、製造、使用のそれぞれの場面を通して理解する。
技術	プロダクトデザインを進めるうえで必要な、発想手段、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。	<b>総合プレゼンテーション</b> ㊦ ㊰ コンセプトやアイデアを重視した説得力のある企画を立案し、コンパクトなプレゼンテーションを繰り返すことで、デザイナーに必要な行動力のともなった解決力を身につけ、プレゼンテーション能力も養う。  <b>表現技術IIA[製図]</b> ㊦ 「製図」の意味とルールを把握し、デザインを検討、確認、伝達する表現技術を習得する。  <b>表現技術IIB[スケッチ]</b> マーカー、チョークなどの画材を使い、デザイン検討、デザイン伝達に有効なスケッチ技術を習得する。  <b>表現技術IIC[モデリング]</b> ㊦ クレイモデル、モックアップモデルを通して、面と稜線を理解し、造形力を養う。  <b>表現技術IIE[ポートフォリオ]</b> ㊦ 学生各自が1年次に制作した作品を見つめ直し、就職用のポートフォリオを作り出す中で、自分とは何かというセルフイメージの構築と自分はどうなりたのかという未来への夢を確認する。  <b>発想ワークショップII</b> ㊦ ㊰ デザイン思考、分析的な手法で現状を把握し、問題の発見、解決、発想をデザインにつなげる技術を学ぶ。  <b>プロダクトデザインIIC[インターフェース]</b> ㊦ ㊰ プロダクトの造形、ボタンやスイッチの配置による操作性、動作や反応を与える印象までを含むマンマシンインターフェースデザインを通して、使いやすく美しい、魅力的なデザインを完成する。  <b>プロダクトデザインIID[ドライバー]</b> ㊦ 具体的な要件と制約を設けた製品開発シミュレーションを通して、精度の高いデザインを学ぶ。  <b>プロダクトデザインIIE[生活用品]</b> ㊦ ㊰ 素材の特徴を活かし、生活空間やライフスタイルと調和する生活用品のデザインに取り組む。  <b>プロダクトデザインIIF[機器・用品]</b> ㊦ ㊰ プロダクトデザインの基礎技術(製図、スケッチ、モデリング)を活用し、機器としての操作条件や構成要素、工業製品としての生産条件を満たしながら、製品にフォルムを与える。
デザイン	道具の目的や用途など、プロダクトデザインのさまざまな問題を理解し、その解決策としてのデザインを具体的な形で提案できる能力を、一連の作業を通して学びます。	<b>プロダクトデザインIIA[テープカッター]</b> ㊦ ㊰ 使用目的と使用場面を理解し、デザイン上の制約、構造、素材、加工方法を考えながらデザインする。

## 3年次 プロダクトデザイン専攻 [専門課程]

デザイナーとしての視野を広げる授業や、発想力を鍛える課題が増えます。担当講師がデザイン指導を行い、専任教員が全体の進行をサポートします。自らの関心に沿ったテーマで卒業制作に向き合い、そのプロセスを通じた時間が社会に出る前の集大成となります。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。	<b>デザインの視点A</b> ㊦ ㊰ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。  <b>デザインの視点B</b> ㊦ ㊰ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。  <b>デザインの課題</b> 伝統からの解放と再活用、自由と平等の両立、新しさの追求と美しさの模索など、近代以降の社会でデザインが求められてきた役割や機能、デザイナーが長らく直面してきた根本問題について学ぶ。  <b>デザイン法規/デザイン・リテラシー</b> 知的財産権の保護や活用、生産・創造過程におけるコミュニケーションなど、デザイン活動に欠かせない契約・調査・伝達などについての知識や能力を身につける。
専門講義	人間と道具の関わりについて考え、プロダクトデザインの社会的責任と可能性を正しく理解します。	<b>デザイン実務論</b> ㊦ ㊰ デザインの現場でのコミュニケーションの方法や実務を紹介し、現場認識を深め、視野を拡大する。  <b>プロダクトデザイン論III</b> ㊦ 古代の生活技術の体験を通して、環境、生活、道具、技術、知恵について考察し、道具の可能性を探る。
技術	プロダクトデザインを進めるうえで必要な、発想手段、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。	<b>デザイン分析</b> ㊦ ㊰ 具体的な製品・サービスの分析・考察を行って実践的なりサーチ力を養い、提案に反映させるデザインフィードバックを学ぶ。  <b>人間生活工学</b> ㊦ ㊰ 科学的にヒトを測定することでデザインを検証し、その結果を新しい提案に還元していく方法を学ぶ。  <b>プロダクトデザイン演習</b> ㊦ ㊰ 短期間で完結する演習作業とプレゼンテーションを繰り返すことで、提案力、プレゼンテーション能力を向上させる。  <b>コミュニケーションデザイン</b> ㊦ ㊰ デザインによるコミュニケーション、デザイナーとしてのコミュニケーションをデザイン史やデザイン論から再確認する。また、プロダクトデザインやデザイナーの考察を通して、デザインコミュニケーション能力を身につける。
デザイン	道具の目的や用途など、プロダクトデザインのさまざまな問題を理解し、その解決策としてのデザインを具体的な形で提案できる能力を、一連の作業を通して学びます。	<b>プロダクトデザインIII[自由テーマ]</b> ㊦ ㊰ 「ブランニング_伝達するデザイン」と「コンセプトメイキング_上質なデザイン」に軸をおいた二つのデザイン演習を通して、デザインにおける着眼力とそれを具現化する力を養う。
卒業制作	少人数によるクラス編成となり、教員の指導を受けながら、デザインの調査、発案、制作を自ら進めます。3年間の学習の集大成として、長期プロジェクトを展開します。 *2ゼミから1つを選択	<b>卒業制作</b> ㊦ ㊰ <b>白木幸一郎ゼミ</b> 株式会社ロノデザイン代表取締役(コンセプトデザイナー) テーマ 自らの関心にしがたってテーマを設定する  <b>金山元太ゼミ</b> genta design.co.ltd代表(プロダクトデザイナー) テーマ 自らの関心にしがたってテーマを設定する
その他		<b>校外見学・校外実習(年間)</b> 通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。美術館やイベント等を見学し、そのレポート提出をする「校外見学」および、デザイン関連の公募・実務などへ実際に参加し、そのレポート提出をする「校外実習」がある。