

# 1年次 プロダクトデザイン専攻

技術科目では製図、スケッチ、モデリングの3つの表現技術を習得し、プロダクトデザインの一連の流れを経験するデザイン科目では、デザイン全体のプロセスを体験し、学びます。また、それぞれの課題を通して、人間と道具の関係を確認しながらプロダクトデザインの役割を理解します。

前期

後期

講義

人間、道具、生活、社会、文化、技術、経済、歴史など、プロダクト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。

### プロダクトデザイン論A

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力、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。

### 表現技術A[製図]

JIS規格に基づいて、デザイン製図の基本的技術を学ぶ。ものの形をわかりやすく表現し、伝えたい情報を正確に伝える表現技術としてのデザイン製図を基本に、CADの概要も学ぶ。

### 表現技術D[上級スケッチ]

レンダリングスケッチは、製品提案の意図やデザイン上のポイントを的確かつ特徴的に伝える表現技術。そのテクニックと魅力的な表現手法(ハンズオン・PC)を身につける。

### 表現技術B[初級スケッチ]

三次元の立体物を二次元のスケッチで表現するために、透視図法を理解する。そして、フリーハンドで的確にものの形を描けるようにトレーニングしていく。表現技術(上級スケッチ)に進むための基盤をつくる。

### 表現技術C[モデリング]

クレイモデルやモックアップモデルの制作と検討を通して、曲面と稜線の構成を学ぶ。表現材料に慣れ、形の微妙なニュアンスを提示する方法を習得する。

### 表現技術E[ポートフォリオA]

学生各自が1年次につくった作品を見つめ直し作品集を制作する中で、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いのかという未来への夢を確認する。

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。

### プロダクトデザインB[機能と身体]

手で持って使う道具のデザインを通して行為と機能の関係を理解する。検証モデルによる体感を繰り返し、キッチンツールや文房具、工具などのデザインに取り組む。

### プロダクトデザインA[機能と道具]

テープカッターをテーマに、使用目的、デザインするうえでの制約、使用場面を正しく理解して、構造、素材、加工方法を考えながら実際にデザインする。モックアップモデルを制作して作品ファイルにまとめる。

### プロダクトデザインC[機能と使用環境]

モーターや電子基盤などの内部構造は製品の外観形状に影響を及ぼす。ドライバーをテーマに、前期に習得した製図とスケッチの表現技術を応用し、家電製品の条件や制約を正確に把握し、精度の高いデザインを学ぶ。

チュートリアル・その他

### 担当教員による専門領域チュートリアル指導

※チュートリアルは年間6科目(1科目3コマ)設置し、うち4科目(12コマ)を必修選択とします。本科で科目を担当する非常勤教員が担当し、それぞれの科目の補足的指導や個別指導のほか、非常勤教員の専門領域の実務実例を題材とした実践的なチュートリアルを実施します。このチュートリアルをとおして「デザインの現場」を伝えていきます。

# 2年次 プロダクトデザイン専攻

「技術習得の授業」から「考える授業」に重心が移り、立案型の課題に取り組みます。利用者の視点に立ち、使いやすく美しいデザインを提案していきます。また普及を前提に、社会や環境に共生するデザインのあり方を探求します。

前期

後期

講義

人間、道具、生活、社会、文化、技術、経済、歴史など、プロダクト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。

### [デザインビジネス論] (プロダクトデザインF内)

マーケティング手法を活用して具体的な製品・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。

技術

プロダクトデザインを進めるうえで必要な発想力、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。

### 表現技術F[PC技術]

実務的スキルとして3Dアプリケーションの基本技術を習得する。モデリングからレンダリング、解析など、効果的な活用技術を学ぶ。

### 表現技術F[PC表現]

デザインツールとしてPCの活用法と技術を習得する。また、表現に適したアプリケーションの効果的な活用技術、およびデザインの伝達方法を学ぶ。

### 表現技術G

#### [発想ワークショップ]

デザイン思考からの発見、発想と創造。そのプロセスをいくつかの手法(=ワークショップ)を通して体験し、コンセプトの構築力を鍛える。ディスカッションやディベートなど、コミュニケーションの重要性を学ぶ。

### 表現技術G

#### [総合プレゼンテーション]

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の現場や実務事例から学び、総合的な伝達力を身につける。

### 表現技術H[ポートフォリオB]

学生各自が二年間を通してつくった作品を学習の集大成としてまとめ直し、就職活動やデザインビジネスに活用できるセルフプロモーションのための作品集を制作する。自信の強みと将来のビジョンとともにキャリア形成の目標を明確にする。

### 表現技術H[ポートフォリオC]

グラフィックデザイン・レイアウト演習を通して、自身の授業提案ボードやポートフォリオ表現を整え直し、視覚表現による伝達力を高める。

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。

### プロダクトデザインD[造形演習]

「素材を活かす」をキーワードにアイテムを設定し、量産を前提に、デザイン作業、モデル制作、プレゼンテーションまで、一貫したデザイン作業の中で、上質なデザインのあり方を探求する。

### プロダクトデザインE[インターフェース]

人と道具の関係性(ヒューマンセンタードデザイン)に基づいたインターフェースを学ぶ。画面上の操作(GUI)にとどまらず、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、動作や反応が与える印象までを含むマンマシニング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。

### プロダクトデザインF[商品デザイン]

マーケットとユーザーターゲット・ライフスタイルのシーンに合う新しい道具のあり方の考察と提案を、プロトタイプモデルの制作を通して探求する。

### プロダクトデザインG

#### [製品デザイン]

新しい道具のあり方の考察を行い、機器デザインをテーマにプロトタイプモデルの制作を通して探求する。

### プロダクトデザインH[企画デザイン]

2年間の学習の集大成として、自らの関心に従ってテーマを決定し、デザインプロジェクトを展開しコンセプトモデルの制作を通して探求する。

### 校外見学・校外実習(年間)

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」があります。