

## 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す。	<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II</b> ② 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> ② コンセプトやアイデアを視覚的に伝達し、共感を得るプレゼンテーション能力を養う。コミュニケーションスケッチとラビッドプロトタイプモデルの訓練、シナリオメイキング、絵コンテ作成、撮影、編集を経て、ムービープレゼンテーションを行う。  <b>表現技術IIA[製図]</b> ② 「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> ② 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> ② 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に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。	<b>発想ワークショップII</b> ② 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> ② 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> ② 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> ② 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> ② ユーザー分析とディスカッションによって体験価値を創出し、プロダクトデザインに具体化する。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、プロトタイプを制作する。

※英会話と日本語会話の両方を受講することはできません。

## 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> ② 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> ② 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> ② 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。
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>プロダクトデザイン論III</b> ② 「プランニング」伝達するデザインを主軸に、想いを具象化する力を養う。プランニングの3つのフェーズ「想いを知る」「カタチにする」「継続する」の実践を通してデザインを理解する。  <b>デザイン分析</b> ② 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>プロダクトデザイン演習</b> ② 短時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>人間生活工学</b> ② 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>コミュニケーションデザイン</b> ② 自身の「創る力」から第三者に「伝える力」を養う。プロダクトコミュニケーションデザインの基礎知識を理解してプロダクトイメージを高め、作品画像やポートフォリオの構成、その一環としてプレゼンテーション能力の向上を目指す。
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> ② 「コンセプトメイキング」上質なデザインに主軸をおいた二つのデザイン演習を通して、プロダクトデザインにおける着眼力とそれを具現化する力を養う。デザインをブラッシュアップさせていく過程で、ユーザーニーズ・機能・造形をバランスよくまとめる構築力を身につける。
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年間の学修の集大成として、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> ② <b>白木幸一郎ゼミ</b> 株式会社ロノフ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。