

科目名	デザイン実習 2C							年度	2026
英語科目名	Design Course 2C							学期	前期
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	大山敏弘	教員の実務経験		有	実務経験の職種		インテリアデザイナー		
【科目の目的】 コンテストへの出展や家具の構造について理解し作品制作を行う。作品制作を通じて様々な素材の特性を理解する。									
【科目の概要】 いす、照明器具など家具制作を題材とした実習の科目である。個人ワークやグループワークを取り入れる。三面図の描き方を習得し、寸法のスケール感覚を身につけ、今後の実践へ向けて作図業務のスピードを向上させる。現代ではほとんどCADでの仕事がメインではあるものの、現場に向かい出した際や、図面がない状態での敷地調査などあらゆる時にスケール感覚は必要になる為、感覚をより鋭敏にする。									
【到達目標】 既製家具の図面化ができるようになる。フィールドサーベイを主軸に実際の家具のスケール感、部材のサイズなど調査を行い、1/5スケールの家具模型を製作することができるようになる。精巧な模型製作を習得しよりリアルな検討を行えるようにする。									
【授業の注意点】 遅刻、欠席をすると内容についていけない為、理由のない遅刻や欠席は認めない。やむを得ず体調不良等で欠席した場合は、翌日に自発的に資料を教員室まで取りに来ること。授業中メモを取り、わからないことは、質問すること。課題は締切厳守。全ての課題を提出で合格とする。授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることが出来ない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	素材を理解した上の制作の仕方や構造を理解し表現を丁寧にしている	素材を理解した上の制作の仕方や構造を理解し制作している	素材の工夫が必要と考えアイデアを立体表現している	素材の工夫が必要と考えているが、形として不十分	制作工程や素材の理解が不足している				
到達目標 B	課題条件を考えた表現内容を工夫し、素材を活かした制作をしている	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、丁寧に制作している	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、制作している	課題条件に合わせた表現内容を制作しているが、形になっていない	課題条件に合わせた表現内容についての理解が不足している				
到達目標 C	立体構造や素材を理解し、描画材を活かして丁寧に制作している	立体構造や素材を理解し、丁寧に制作している	立体構造や素材を理解して、制作をしている	立体構造や素材を理解はしているが、制作への反映が不足している	立体構造や素材を理解と、制作への反映が不足している				
到達目標 D	制作時間を考えて内容を工夫し、スケジュール管理と課題提出ができる	制作時間と提出期日を考えてスケジュール管理と課題提出ができる	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができる	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない時がある	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない				
到達目標 E	主体的に授業参加し、自分の作品を言語化して丁寧に説明できる	休まず授業参加し、自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができない時がある	自分の作品を言語化して説明することができない				
【教科書】 課題毎に資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 課題技術40% 課題の表現技術を総合的に評価する。 課題内容40% 課題のコンセプト・アイデア・デザインを総合的に評価する。 プレゼンテーション10% 課題の発表技術、内容について評価する。 平常点10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デザイン実習 2C			年度	2026
英語表記		Design Course 2C			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	革のデザインコンテスト	ガイダンス、課題スケジュール	1 ガイダンス	授業の流れの理解	2	
2	革のデザインコンテスト	デザインラフ作成	1 市場調査	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	デザイン提案		
3	革のデザインコンテスト	デザイン制作	1 作業時間	紙を使用しサイズ確認や形のバランスを検討し試作を制作する	2	
4	革のデザインコンテスト	デザイン制作	1 作業時間	紙を使用しサイズ確認や形のバランスを検討し試作を制作する	2	
5	革のデザインコンテスト	デザイン制作	1 作業時間	合皮を使用し試作制作プランを立て制作ができる	2	
6	革のデザインコンテスト	デザイン制作	1 モック制作	合皮を使用し制作ができる	2	
7	革のデザインコンテスト	デザイン制作	1 モック制作	合皮を使用し制作ができる	2	
			2 プレゼンボード制作	相手に伝わりやすい内容と写真の構成を身に付ける		
8	革のデザインコンテスト	デザイン制作	1 モック制作	合皮を使用し制作ができる	2	
			2 プレゼンボード制作	相手に伝わりやすい内容と写真の構成を身に付ける		
9	革のデザインコンテスト	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自身が作成したものを相手に伝えることができる	2	
			2 作品提出	作品を提出することができる		
10	段ボールスツール制作	オリエンテーション	1 構造について	段ボールを使用した構造について理解	2	
11	段ボールスツール制作	1/5 スケール模型製作④	1 試作制作	ラフスケッチにて提案を形にすることができる	2	
12	段ボールスツール制作	作成 ①	1 試作制作	サイズや耐久性の検討と理解をし試作を制作することができる	2	
13	段ボールスツール制作	作成 ②	1 試作制作	サイズや耐久性の検討と理解をし試作を制作することができる	2	
14	段ボールスツール制作	オリジナル家具デザインプレゼンテーション	1 モック制作	アイデアを形にできる力を身に付ける	2	
			2 プレゼンボード制作	相手に伝わりやすい内容と写真の構成を身に付ける		
15	段ボールスツール制作	ブラッシュアップ提出	1 プレゼンテーション	自身の作品を相手に伝えることができる	2	
			2 作品提出	作品を提出することができる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考 等