

科目名	デザイン実習 3A							年度	2026
英語科目名	Design Course 3A							学期	後期
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	永岡真依	教員の実務経験		有	実務経験の職種		クラフト作家		
【科目の目的】 プロダクト（製品）デザインの課題を通じて、コンセプト立案やスケッチ、作図、表現力まで総合的に習得する。									
【科目の概要】 この授業では、クラス＝デザイン制作室という認識をもってより良いデザイン制作に必要な学生間・教員と学生のコミュニケーションと制作プロセスを重視する。授業に出席するだけでなく、制作にあたっては各自で授業の事前準備と事後のフォローを前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。									
【到達目標】 この科目では、実践的なデザインの仕事を想定した授業を行うことで、企業や商品のブランディングや広告のアートディレクションの仕方について深く理解できることを目標としている。①テーマに基づいたコンセプトの立案ができること。②コンセプトに基づいたビジュアル作りができること。③イラスト、写真やキャッチコピーに至るまでトータルでデザイン、アートディレクションができること。④プロの仕事と同じぐらいの完成度のデザインができること。									
【授業の注意点】 この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自ら関心をもって情報を取材し発表するだけでなく、他者の発表にしっかり耳を傾けること。ただし、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できない。									
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	要望に応える制作技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、制作している	要望に応える制作技術を理解しているが、形として不十分	要望に応える制作技術の理解が不足している				
到達目標 B	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った効果的な表現ができる	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った表現ができる	課題条件に合わせた思考と表現ができる	課題条件に合わせた思考はしているが表現が不十分	課題条件の理解が不足し、思考と表現が不十分				
到達目標 C	多くのアイデアをもとに、リサーチや内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、デザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の修正が不十分	アイデア、デザイン内容の検証、修正が不十分				
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】 参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 課題制作、プレゼンテーション等を総合的に評価する。									
※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 3A			年度	2026
英語表記		Design Course 3A			学期	後期
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	ガイダンス 課題1 概要 アイデア出し①	ガイダンス	1 ガイダンス	授業の流れを理解	2	
			2 市場調査	市場を理解しターゲットを決めることができる		
2	アイデア出し②	市場調査を行いターゲットを確立しそれに向けてアイデアを発展していく	1 市場調査	市場を理解しターゲットを決めることができる	2	
			2 イメージボード制作	ターゲットユーザーの制作ができる		
			3 ラフスケッチ	デザイン提案		
3	デザイン作業①	アイデア展開	1 ラフスケッチ	デザイン提案	2	
4	デザイン作業②	アイデア展開	1 ラフスケッチ	デザイン提案	2	
5	プレゼンテーション 課題2 概要	アイデアスケッチチェック 各自発表後、詳細検証	1 ラフスケッチ	デザイン提案	2	
			2 アイデア提案	ラフスケッチにて提案を形にすることができる		
6	アイデア出し①	中間発表でもらった意見を参考にブラッシュアップを行いアイデアを広げていく	1 アイデア提案	ラフスケッチにて提案を形にすることができる	2	
7	アイデア出し②	中間発表でもらった意見を参考にブラッシュアップを行いアイデアを広げていく	1 アイデア提案	ラフスケッチにて提案を形にすることができる	2	
8	デザイン作業①	アイデアを形にしながら実際に使用する素材を検討していく	1 アイデア提案	ラフスケッチにて提案を形にすることができる	2	
			2 試作制作	スタイロ等使用しアイデアを形にすることができる		
9	デザイン作業②	アイデアを形にしながら実際に使用する素材を検討していく	1 試作制作	スタイロ等使用しアイデアを形にすることができる	2	
10	プレゼンテーション 課題3 概要	部分試作を経た上でのプラン変更、今後の完成イメージを各自発表	1 試作制作	スタイロ等使用しアイデアを形にすることができる	2	
			2 図面制作	制作した立体の採寸を行い図面化することができる		
11	アイデア出し①	本番に向けて3DCADソフトを用いて制作	1 試作制作	スタイロ等使用しアイデアを形にすることができる	2	
			2 図面制作	制作した立体の採寸を行い図面化することができる		
12	アイデア出し②	本番に向けて3DCADソフトを用いて制作	1 図面制作	制作した立体の採寸を行い図面化することができる	2	
			2 レンダリング	3Dソフトを使用しレンダリングを完成させることができる		
13	デザイン作業①	本番に向けて3DCADソフトを用いて制作	1 レンダリング	3Dソフトを使用しレンダリングを完成させることができる	2	
14	デザイン作業②	本番に向けて3DCADソフトを用いて制作 プレゼンに向けての準備	1 レンダリング	3Dソフトを使用しレンダリングを完成させることができる	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		
15	プレゼンテーション 授業のまとめ	全員の前一人ずつプレゼンテーションを行う。実際の商品化には何が足りていて何が足りていないかを知りリアルなビジネス感覚を学ぶ。	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