

科目名	プロダクトデザイン実習 2							年度	2026
英語科目名	Product Design Course 2							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	選	時間数	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	伊藤洋平	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロダクトデザイナー		
【科目の目的】 木材の性質や基本的な加工方法を学ぶ。八王子の間伐材を使用したスツールデザインを企画し、デザイン、スケールモデル製作まで行う。									
【科目の概要】 この授業では、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。各段階での途中プレゼンと最終プレゼンは自分の言葉と資料、試作で内容を伝える。									
【到達目標】 木の種類、工作機械の習得、木の素材や加工方法の基礎を習得し、「ソリッド」「線構成」それぞれの一輪挿しをデザイン制作する。 また3年次前半で完成目標の1/1間伐材スツールの構造や組み立て方を検証しスケールモデル完成を目標とする。									
【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	表現特性に合わせた技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、制作している	表現特性に合わせた技術を理解しているが、形として不十分	表現特性に合わせた技術について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、リサーチやデザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに、デザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の検証が不十分	アイデア、デザイン内容の検証が共に不十分				
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】 特になし 必要に応じてプリント等配布する									
【参考資料】 特になし 必要に応じてプリント等配布する									
【成績の評価方法・評価基準】 課題制作、試作モデル、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		プロダクトデザイン実習 2			年度	2026
英語表記		Product Design Course 2			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	授業内容と課題スケジュールについて理解する	1 ガイダンス	授業の流れを理解する	2	
			2 木という素材について	木の種類（針葉樹・広葉樹）について理解する		
			3 工具の取り扱い	基本工具の扱いと危険性を理解する		
5	「塊」から考える一輪挿しデザイン①	アイデア展開	1 ラフスケッチ	素材をイメージしながらデザインを展開できる	2	
3	「塊」から考える一輪挿しデザイン②	アイデア展開	1 ラフスケッチ検討	ラフスケッチから立体デザインに移行する案を決め形にすることができる	2	
4	「塊」から考える一輪挿しデザイン③	アイデア展開	1 モデルスケッチ検討	立体ラフデザインからヒノキ材の提案モデルに移行する案を決めることができる	2	
5	「塊」から考える一輪挿しデザイン④	木材加工	1 ヒノキ材での立体制作	モデルスケッチで決定したアイデアをヒノキ材で粗どりしていくことができる	2	
6	「塊」から考える一輪挿しデザイン⑤	木材加工仕上げとプレゼンテーション	1 ヒノキ材での立体制作	ヒノキ材で一輪挿しを完成させプレゼンテーションできる	2	
7	「線」から考える一輪挿しデザイン①	アイデア展開	1 ラフスケッチ	素材と工法をイメージしながらデザインを展開できる	2	
8	「線」から考える一輪挿しデザイン②	アイデア展開	1 ラフスケッチ検討	ラフスケッチにて提案を形にすることができる	2	
			2 モデルスケッチ検討	スチレンボードを使用しアイデアを形にすることができる		
9	「線」から考える一輪挿しデザイン③	アイデア展開・型の設計、木材型加工	1 モデルスケッチ検討	スチレンボード使用しアイデアを形にすることができる	2	
			2 型制作	成形合板用の型を制作することができる		
10	「線」から考える一輪挿しデザイン④	木材型加工とプライウッド成形	1 型制作	成形合板用の型を制作することができる	2	
			2 成形合板	制作した型を使ってプライウッドを成形することができる		
11	「線」から考える一輪挿しデザイン⑤	プライウッド仕上げ、デザインモデル完成	1 合板を仕上げ完成させる	前回作業したプライウッドを成形、穴開けしデザイン完成させることができる。	2	
			2 プレゼンテーション	完成させた一輪挿しの魅力や意図を発表できる。		
12	間伐材を使用したツールデザイン①	アイデア展開	1 ラフスケッチ	素材と工法をイメージしながらデザインを展開できる	2	
13	間伐材を使用したツールデザイン②	デザイン検討、決定	1 ラフスケッチ検討	ラフスケッチにて提案を形にすることができる	2	
			2 モデルスケッチ検討	模型材料を使用しアイデアを形にすることができる		
14	間伐材を使用したツールデザイン③	スケールモデル作成	1 モデルスケッチ検討	模型材料を使用しアイデアを形にすることができる	2	
15	間伐材を使用したツールデザイン④	スケールモデルプレゼンテーション	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