

科目名	総合実習 4							年度	2026
英語科目名	General Course 4							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	氏田治久	教員の実務経験		有	実務経験の職種		グラフィックデザイナー		
【科目の目的】 「ギミックのあるステーションナリー」というテーマで一人1点企画し、デザイン、試作品製作まで行い、実践力を養う。									
【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】 ギミック部分の整合性を考慮しながら形状を作り上げることで実践的なプロダクトデザインを学ぶ 二次元スケッチを立体物に落とし込む上でイメージと現実の違いを理解し、バランスの取れた完成品の仕上げを習得する									
【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＝ループリック									
ループリック 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】 課題完成度40% 提出課題の完成度を評価する。 リサーチ20% 制作準備と過程を評価する。 相談検証20% 制作過程で適切なディレクション受答ができたか評価する。 プレゼン20% 制作物の発表方法、内容について評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		総合実習 4			年度	2026
英語表記		General Course 4			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	実際にギミックがある文具や玩具を見て触ってもらい、どんな工夫があるか観察する。その後プレスト：3～4人ずつのグループにわかれてアイデア出し。	1 ガイダンス	授業の流れを理解する	2	
			2 プレスト	プレストミングを行いアイデアを柔軟に発展していくことができる		
5	アイデア展開、スケッチ①	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	アイデア展開、スケッチ②	アイデア展開	1 ラフスケッチ	デザイン提案	2	
4	アイデア展開、スケッチ③	アイデア展開	1 ラフスケッチ	デザイン提案	2	
5	アイデア展開、スケッチ④	アイデアスケッチチェック 各自発表後、詳細検証	1 中間発表	意見交換を行いアイデアをブラッシュアップできる	2	
6	部分試作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	部分試作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	部分試作③	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	部分試作④	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	中間プレゼン	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 中間プレゼン	アイデアを相手に伝えることができる		
11	制作①	本番に向けて3Dプリンターを用いて制作	1 作品制作	ケミカルウッドや3Dプリンターを使用し本番制作を行うことができた	2	
12	制作②	本番に向けて3Dプリンターを用いて制作	1 作品制作	ケミカルウッドや3Dプリンターを使用し本番制作を行うことができた	2	
13	制作③	本番に向けて3Dプリンターを用いて制作を始める。	1 作品制作	ケミカルウッドや3Dプリンターを使用し本番制作を行うことができた	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		
14	プレゼン準備	試作と発表資料の準備	1 作品制作	ケミカルウッドや3Dプリンターを使用し本番制作を行うことができた	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	最終プレゼン、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