

科目名	デザイン実習 4A							年度	2026
英語科目名	Design Course 4A							学期	前期
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 3年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	江崎泰央	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】 プロダクト（製品）デザインのコンペ・コンテスト課題を通じて、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し、入賞を目指す。									
【科目の概要】 プロダクトデザインの応用的な内容について実習で学びます。									
【到達目標】 コンペに参加するスキルや知識だけでなく、実践的なスキルや知識を身につける。コンペ参加体験を通じて、実際にコンペに参加する流れや、課題の理解からプレゼンテーションまでを経験し、また、講師や他の学生からのフィードバックを受けることで、自分のスキルや知識を客観的に評価することを学ぶ。									
【授業の注意点】 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。制作にあたってはデザイナーとして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（詳しくは、最初の授業で説明）。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】 課題完成度50% 提出課題完成度を総合的に評価する。 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10% 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		デザイン実習 4A			年度	2026
英語表記		Design Course 4A			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	オリエンテーション	科目の進め方理解	1 授業の流れの確認	学習目標を立てることができる	2	
2	ガイダンスとテーマ設定の原則	テーマ設定	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 コンセプトメイキング	情報収集を元にコンセプトメイキングができる		
3	課題・テーマの明確化	課題を具体化する	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 コンセプトメイキング	情報収集を元にコンセプトメイキングができる		
4	調査・リサーチの計画立案	情報収集	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 コンセプトメイキング	情報収集を元にコンセプトメイキングができる		
5	調査・リサーチの実行と分析	情報分析	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 コンセプトメイキング	情報収集を元にコンセプトメイキングができる		
6	デザインコンセプトの構築	コンセプト設定	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 コンセプトメイキング	情報収集を元にコンセプトメイキングができる		
7	中間プレゼンテーション	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に提出する		
8	制作計画とプロトタイプ設計	制作計画立案	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 デザインスケッチ	アイデアスケッチができる		
9	実践制作：アウトプットの試作	プロトタイプ・モックアップ制作	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 デザインワーク	アイデアスケッチができる		
10	実践制作：検証と修正 (I)	プロトタイプ・モックアップ制作	1 作図	アイデアをもとにプロトタイプ・モックアップを作成することができる	2	
11	実践制作：検証と修正 (II)	プロトタイプ・モックアップ制作	1 作図	アイデアをもとにプロトタイプ・モックアップを作成することができる	2	
12	最終アウトプットの完成	プロトタイプ・モックアップ制作	1 模型製作	アイデアをもとにプロトタイプ・モックアップを作成することができる	2	
13	プレゼンテーション構成とリハーサル	プレゼンテーション準備	1 ビジュアル作成	アイデアをもとに作品を作成することができる	2	
			2 プレゼンボード作成	作成したビジュアルを使いプレゼンボードを作成することができる		
14	最終プレゼンテーション	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に提出する		
15	授業のまとめと活動の総括	授業の振り返り	1 ふりかえり	自分の作品の反省点を見つけることができる	2	
			2 提出	期限内に提出する		

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