

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	雑貨デザイン実習3	
科目基礎情報					
開設学科	プロダクトデザイン科	コース名	全	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択	時間数	120時間
単位数	4単位	開講時間	木曜1時限～	授業形態	実習
教科書/教材	参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。				
担当教員情報					
担当教員	加賀 武見		実務経験の有無・職種	有・デザイン	
学習目的					
この科目を受講する学生は、雑貨玩具の商品企画を行い、雑貨デザインの商品企画の理解し、材料素材、加工仕上げと展開します。、これから経験していく仕事の現場で必要になる経験を、実践的な実習から学び、素材、道具の正しい選び方、使い方を理解し、身に着けるようになる。雑貨デザインの「商品企画提案」に関連するプロセスを理解し、デザイン提案から学びを深め、各自のテーマを発見し、卒業制作につなげることがねらいである。					
到達目標					
この科目では、学生が、雑貨デザインの実作に取り組むことで雑貨デザインをプロセスから学び、アイデアスケッチ・製図・提案スケールモデルの制作・モデルの撮影・プレゼンボード制作・プレゼンテーションと提案型デザイン手法で、検証を重ねながら試作し、プロダクトデザイナーの仕事を理解して、デザインの現場で活躍するために必要な技術や知識を向上させること、段階的に 素材 の選択、サイズの決定、カラーの選択、仕上げの選択を考慮して、商品提案ができるようになることを目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、講師から木製製品の企画の説明を受けます、道具の使い方から素材の特性、デザインの適正など製品が出来る一連の流れを実習を通して学ぶ授業です。講師のデモンストレーションから学びを深め、学生の「雑貨玩具デザインの提案力」を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分の「雑貨デザインの総合的能力」を自分自身の実践し、活用できるようになることを目指す。				
注意点	この授業では、より高度な実習として学生に雑貨が出来る一連の流れを、実習を通して学び、雑貨デザインに触れてもらう機会になります。授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行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）。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者はこの科目合格することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	プレゼン	20%	制作物の発表方法、内容について評価する		
	課題完成度	40%	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		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回） 1回（ 8 ）時間 ※45分を1時間とする					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	木製立体パズル		課題説明 立体パズル説明 前例の紹介		
2回	木製立体パズル		コンセプト立案 アイディアスケッチ		
3回	木製立体パズル		デザインチェック 検証		
4回	木製立体パズル		材料配布 製図 コンセプトメモ スケッチ提出		
5回	木製立体パズル		製作 検証		
6回	木製立体パズル		製作開始（製作図面） 提出		
7回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工		
8回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工		
9回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工		
10回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工		
11回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工 研磨		
12回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工 塗装		
13回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工 仕上げ		
14回	木製立体パズル		立体パズルのデザインを制作する 加工 撮影		
15回	作品講評		プレゼンボード 講評会。全体のまとめ		