

2022年度 日本工学院専門学校											
デザイン科 プロダクトデザイン専攻											
デザイン実習3 B											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	岡本 和士			実務経験	有	職種	プロダクトデザイナー				
担当教員紹介											
武蔵野美術大学卒業後、家具メーカーにてデザイナーとして従事した後、2014年からフリーランスとなり、主に無印良品の生活用品のデザインに関わっている。											
授業概要											
この授業では、プロダクトデザイン実習4Aとの連動を図ります。プロダクトデザイン実習4Aで検討したアイディアを具体的な形状に起こすことを目指し、講師からの3Dモデリングの制作技術の解説を受けます。自分で考えたアイディアを2D作図し3Dモデリング、レンダリングまで起こす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「3Dデジタルの技術」を育成していく。学生が、自分のアイディアを3D表現を利用しながら、提案できるようになることを目指す。											
到達目標											
この科目では、学生がモデリング、レンダリングに取り組むことで3D・CADを応用モデリングを学び、2D作図・3Dモデリング3Dレンダリング操作の修得を目的としています。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3Dデジタル技術や知識を向上させること、段階的にサイズ、カラー、素材の選択、仕上げをデータ上で制作し、3Dプリンターで出力可能なデータを制作できるようになることを目標にしている。											
授業方法											
各自の課題の進捗を確認し、思考および技術的アドバイスをを行う。プロダクト実習4Aでもう一人の教員からもらったアドバイスと併せて本授業の担当教員からのアドバイスとを照らし合わせ、自身で思考をめぐらせ選択し、決断していくことを体験することで、論理的に物事を判断しプロジェクトを進行する力を身に着けることを目指す。											
成績評価方法											
プレゼン	20%	制作物の発表方法、内容について評価する									
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									
履修上の注意											
この授業では、基礎的な実習として、学生に3Dモデリング技術を磨き、実習を通して学びデジタルデータを作成します。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。											
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。											
回数	授業計画										
第1回	第一課題 / モデリングおよびアイディア検討										
第2回	第一課題 / モデリングおよびアイディア検討										
第3回	第一課題 / モデリングおよびアイディア検討										
第4回	第一課題 / モデリングおよびアイディア検討										
第5回	第一課題 / モデリングおよびアイディア検討										

2022年度 日本工学院専門学校	
デザイン科 プロダクトデザイン専攻	
デザイン実習 3 B	
第6回	第一課題 / モデリングおよびアイデア検討
第7回	第一課題 / プレゼンテーション
第8回	第二課題 / モデリングおよびアイデア検討
第9回	第二課題 / モデリングおよびアイデア検討
第10回	第二課題 / モデリングおよびアイデア検討
第11回	第二課題 / モデリングおよびアイデア検討
第12回	第二課題 / モデリングおよびアイデア検討
第13回	第二課題 / モデリングおよびアイデア検討
第14回	第二課題 / モデリングおよびアイデア検討
第15回	第二課題 / プレゼンテーション