

科目名		基礎デザイン実習C							年度	2024	
英語科目名		Basic Design Practice C							学期	前期	
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 1年次			必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員		加賀武見			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】											
この科目では、学生が、実習からプロダクト製品の改善点を発見し、改善案を考え、より使いやすいデザインを検討し、業界で活躍するために必要になる製品観察力を向上させ、商品コンセプトを読み取り、機能と形態を改善させるアイデアを10案まとめるトレーニングを行ないます。また、スピードシェイプの立体的なモデリング表現を行い、造形力を養い、テーマに適した立体表現ができるようになることを目標にしている。											
【科目の概要】											
この科目を受講する学生は、基礎のプロダクトデザインとしてアイデアスケッチ、モデルの造形を修得します。プロダクトデザインの基礎として、製品のコンセプトを読み取り、機能性とその向上を提案し、リデザインを行ないます。これから経験していく仕事の現場で、役に立つ改善力を学び、デザインの適正を理解してユーザー満足度を計る力を身に着けるようになります。10案のデザインをスケッチして、提案を人に伝達していくプロセスを通じ、専門的技術を学びます。積極的に学び、ユーザビリティを考えて発想することができるようになるのがねらいである。											
【到達目標】											
目標A 製品のコンセプトを読み取り、改善点が発見できる 目標B デザインをスケッチして、提案を人に伝達できる 目標C ユーザビリティを考えて発想することができる											
【授業の注意点】											
この授業では、初期段階の学生にプロダクト製品の評価から、プロダクト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）。リデザインの手法理解し、今後、実習授業時で求められるデザイン提案ができるように考えたベースになる実習になります。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3 ふつう				レベル1 要努力	
到達目標A		製品のコンセプトを読み取り、改善点が発見 よくできる				製品のコンセプトを読み取り、改善点が発見 できる				製品のコンセプトを読み取り、改善点が発見 できない	
到達目標B		デザインスケッチして、提案を人に伝達 がよくできる				デザインスケッチして、提案を人に伝達 できる				デザインスケッチして、提案を人に伝達 できない	
到達目標C		ユーザビリティを考えて発想する ことがよくできる				ユーザビリティを考えて発想する ことができる				ユーザビリティを考えて発想する ことができない	
【教科書】											
特定の教科書はない。適時、授業に必要な資料配布を行う。											
【参考資料】											
参考資料等は、授業中に配布、掲示する。											
【成績の評価方法・評価基準】											
課題完成度	40%	制作物の発表方法、内容について評価する									
成果発表	20%	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									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。											

科目名		基礎デザイン実習C				年度	2024
英語表記		Basic Design Practice C				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	ガイダンス	課題説明	1	デザイン解説	デザインの仕事を紹介		
			2	課題説明	説明を理解し、プロダクト製品を選ぶ		
2	製品調査	製品の見方	1	製品の見方	プロダクト製品を観察スケッチ		
			2	製品調査	プロダクト製品を調査レポート		
3	製品の リデザイン	報告書 作成と発表	1	報告書作成	ユーザビリティを検証し、レポート		
			2	報告書発表	製品報告書を発表		
4	製品の リデザイン	製品の改善、 改良した 10案スケッチ	1	製品を観察	製品の改善、改良案を探る		
			2	リデザイン	製品の改善、改良案をスケッチ		
5	製品の リデザイン	製品の改善、 改良した 10案スケッチ	1	製品を観察	製品の改善、改良案を探る		
			2	リデザイン	製品の改善、改良案をスケッチ		
6	製品の リデザイン	製品の改善、 改良した 10案スケッチ	1	製品を観察	製品の改善、改良案を探る		
			2	リデザイン	製品の改善、改良案をスケッチ		
			3	発表	製品の改善、改良案を発表		
7	スケッチ指導	ドアハンドル スケッチ	1	課題説明	テーマを説明		
				製品調査	プロダクト製品を調査		
				スケッチ	ドアハンドル スケッチ		
8	スケッチ指導	アイデアスケッチ	1	スケッチ	スケッチ指導1 観察スケッチ		
			2	アイデア	機能的かたちを検討		
9	スケッチ指導	アイデアスケッチ	1	スケッチ	スケッチ指導2 ハイライトスケッチ		
			2	アイデア	適正なかたちの検討		
10	造形素材演習	ドアハンドル モデル制作1	1	実習制作	製品モデル作図		
			2	実習制作	製品ラフモデル検証		
11	造形素材演習	ドアハンドル モデル制作2	1	実習制作	製品モデル制作1 切り出し		
			2	実習制作	製品モデル制作2 荒削り		
12	造形素材演習	ドアハンドル モデル制作3	1	実習制作	製品モデル制作3 削り		
			2	道具の使い方	道具の使い方を理解する		
			3	素材知識	素材の特性や適正を理解する		
13	造形素材演習	ドアハンドル モデル制作4	1	実習制作	製品モデル制作4 仕上げ		
			2	道具の使い方	道具の使い方を理解する		
			3	素材知識	素材の特性や適正を理解する		
14	造形素材演習	ドアハンドル モデル制作5	1	実習制作	製品モデル制作5 撮影2		
			2	カメラの使い方	撮影を理解する		
15	造形素材演習	ドアハンドル モデル発表	1	提出発表	製品モデル発表		
			2	講評	良かった点や改善点を整理する		

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