科目名	総合実習 3						年度	2025	
英語科目名	General Course 3						学期	前期	
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	永岡真依	教員の実務経験		有	実務経験の職種		クラフト作家		

【科目の目的】

テーブルカッターやドアハンドルなど日常的に使用するプロダクトを改めて観察し構造を学ぶ。人間工学的な動きやシチュエーションなども含めて新しいデザインを制作することが出来る。実際に使用できるレベルまで作品の完成度を上げ、構造的に無理がないか学ぶ。

【科目の概要】

クラス＝デザイン制作室という認識をもって発案、制作相談、検証、制作と発表を行う。この授業に主体的に参加することで自立したデザイナーとしての意識を高め、集中した制作と円滑なコミュニケーションができるようになることを目指す。

【到達目標】

デザイン科共通のスキルとして以下のことを目標としている。①後期で学んだ専攻の実践知識を制作に活かすこと、②制作プロセスにおいて教員と相談し検証しながら制作できること、③提出期限を厳守し、完成したデザインについて明確に説明できること。

【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。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（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	素材を理解した上の制作の仕方や構造を理解し表現を丁寧にしている	素材を理解した上の制作の仕方や構造を理解し制作している	素材の工夫が必要と考えアイデアを立体表現している	素材の工夫が必要と考えているが、形として不十分	制作工程や素材の理解が不足している
到達目標 B	課題条件を考え表現内容を工夫し、素材を活かした制作をしている	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、丁寧に制作している	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、制作している	課題条件に合わせた表現内容を制作しているが、形になっていない	課題条件に合わせた表現内容についての理解が不足している
到達目標 C	立体構造や素材を理解し、描画材を活かして丁寧に制作している	立体構造や素材を理解し、丁寧に制作している	立体構造や素材を理解して、制作をしている	立体構造や素材を理解はしているが、制作への反映が不足している	立体構造や素材を理解と、制作への反映が不足している
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】

課題ごとに資料を用意する

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

課題80% 提出された課題を総合的に評価する
平常点20% 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		総合実習 3			年度	2025
英語表記		General Course 3			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	授業内容について理解する 課題スケジュール	1 ガイダンス	授業の流れの理解	2	
			2 市場調査	製品の市場を理解し分析することができる		
2	企画立案、リサーチ①	市場調査を行いターゲットの詳細を制作	1 市場調査	製品の市場を理解し分析することができる	2	
			2 ターゲットユーザー制作	誰に何を提案するのか制作し提出できる		
3	企画立案、リサーチ②	ドライバーを分解し制作に向けてサイズ感やギミックを理解する	1 ターゲットユーザー制作	誰に何を提案するのか制作し提出できる	2	
			2 構造の理解	ドライバーを解体し内部構造について理解ができた		
4	デザインラフ作成①	アイデア展開	1 アイデアスケッチ	ラフスケッチで手を動かせるようになる	2	
5	デザインラフ作成②	アイデア展開	1 アイデアスケッチ	ラフスケッチで手を動かせるようになる	2	
6	企画発表	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 中間発表	ターゲットユーザー/スケッチを説明して発表で来た	2	
			2 データ提出	制作したデータを提出することができた		
7	制作準備	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	アイディアを形にできた	2	
8	デザイン制作①	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	アイディアを形にできた	2	
9	デザイン制作②	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	アイディアを形にできた	2	
10	デザイン制作③	制作	1 試作制作	アイデアを形にできた	2	
			2 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		
11	デザイン制作④	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	デザイン制作⑤	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	デザイン制作⑥	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	
14	デザイン制作⑦	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	プレゼンテーション	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	作品のプレゼンテーションをすることができる	2	
			2 作品提出	課題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