

H	デザイン実習 2C								年度	2025
英語科目名	Design Practice 2C								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	佐藤 知美		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		
<b>【科目の目的】</b> プロダクトデザインを行う際に、必要となる知識を理解し、それを提案の中に展開する。 各分野の専門性を上げ、次の課題、または将来のデザインプロセスに繋げること。										
<b>【科目の概要】</b> プロダクト製品コンセプトの読み取り、使いやすさから改善点を発見。 フリーハンドスケッチを修得し、アイデアを展開する。 ユーザーを設定し、要求項目に添ったデザインを行う。										
<b>【到達目標】</b> 目標A コンセプトの読み取り、使いやすさから改善点を発見できる 目標B フリーハンドスケッチを修得し、アイデアを展開できる 目標C ユーザーを設定し、要求項目に添ったデザインできる										
<b>【授業の注意点】</b> 実習に遅刻、欠席をしないこと。 実習に必要な材料、道具を持参すること。 実習中は必ず進行状況や進展を報告すること。 提出期限を守り、積極的に発表し、質問すること。										
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	コンセプトの読み取り 使いやすさから 改善点をよく発見 できる		コンセプトの読み取り 使いやすさから 改善点を発見できる					コンセプトの読み取り 使いやすさから改善 点を 発見できない		
到達目標 B	フリーハンドスケッチ を 修得し、アイデアをよ く 展開できる		フリーハンドスケッチ を 修得し、アイデアを 展開できる					フリーハンドスケッチ を 修得し、アイデアを 展開できない		
到達目標 C	フリーハンドスケッチ を修得し、アイデアを よく 展開できる		フリーハンドスケッチ を修得し、アイデアを 展開できる					フリーハンドスケッチ を修得し、アイデアを 展開できない		
<b>【教科書】</b>										

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】

必要に応じて授業にて資料配布を行う

【成績の評価方法・評価基準】

課題完成度 40% 提出課題完成度を総合的に評価する  
 プレゼンテーション 40% 制作物の発表方法、内容について評価する  
 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		デザイン実習 2C			年度	2025
英語表記		Design Practice 2C			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	ホテルアメニティ	課題説明、事例紹介、ブランディング、リサーチ説明	1 授業説明	授業内容の理解		
			2 デザインプロセス	デザインプロセスの理解		
			3 ブランディングコンセプト	プロダクトデザインにおけるコンセプトの概念		
2	ホテルブランディング	リサーチ発表、共有	1 リサーチ	リサーチの重要性		
			2 リサーチ共有	情報の共有		
			3 情報理解	情報処理、デザインソースの探求		
3	ホテルブランディング	ユーザーの要求事項の整理、ブランドからアイテムの抽出	1 コンセプト	デザインにおけるコンセプトの設定		
			2 ブランディング	デザインのバックグラウンドを理解する		
4	ホテルブランディング	コンセプトの設定、アイデアスケッチ、三面図、3Dデータ制作	1 アイデアスケッチ	簡易的なスケッチでアイデアを具現化する		
			2 アイデア展開	スケッチからの展開、デザインアイデアの展開		
5	ホテルブランディング	ホワイトモック制作(スタイロ、もしくは石鹼)	1 モデリング	簡易的なモデリングで実際の形状を理解		
			2 アイデア展開	モデリングからのブラッシュアップ		
6	ホテルブランディング	モックアップ、プレゼンテーションデータ制作	1 プレゼンデータ制作	プレゼンテーションの重要性とその流れを理解		
			2 データプレゼン	プレゼンの手法とデータプレゼンの活用		
			3 レンダリング	3D CADのプレゼンへの活用		
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	基本的なプレゼンスキル		
			2 デザイン表現	自分のデザインの有効的な表現方法		
			3 デザイン理解	自分にはない発想を発見し、デザインの幅を広げる		
8	ホテルアメニティ	課題説明、仕様、概要把握、改善点の発見	1 デザイン展開	改善点の発見、デザインのリファイン		
			2 ブラッシュアップ	初期的なデザインアイデアからの展開		
			3 パッケージデザイン	雑貨デザイン、パッケージデザインの基礎を理解する		
9	ホテルアメニティ	リサーチ、アイデアスケッチ	1 リサーチ	リサーチの展開スキル		
			2 リサーチ共有	情報の共有、プレゼンスキルの簡易応用		
			3 情報理解	情報処理、デザインソースの探求		
10	ホテルアメニティ	アイデア展開	1 コンセプト	デザインにおけるコンセプトの設定		
			2 プロダクト製品	雑貨、パッケージデザインの展開		
11	ホテルアメニティ	コンセプトの設定	1 アイデアスケッチ	簡易的なスケッチでアイデアを具現化する		
			2 アイデア展開	スケッチからの展開、デザインアイデアの展開		
12	ホテルアメニティ	スケッチ、三面図、モックアップ制作	1 モデリング	簡易的なモデリングで実際の形状を理解		
			2 アイデア展開	モデリングからのブラッシュアップ		

13	ホテルアメニティ	モックアップ、 3Dデータ、プレゼン テーションデータ制作	1	プレゼンデータ制作	効果的なプレゼンテーションのデータ作製
			2	データプレゼン	3D CADのプレゼンへの活用
			3	レンダリング	
14	ホテルアメニティ	モックアップ、 プレゼンテーション データ制作	1	プレゼンデータ制作	効果的なプレゼンテーションのデータ作製
			2	データプレゼン	プレゼンの手法とデータプレゼンへの応用
			3		
15	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	応用力のあるプレゼンスキル
			2	デザイン表現	自分のデザインの有効的な表現方法
			3	デザイン理解	自分にはない発想を発見し、デザインの幅を広げる
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					