

H	総合実習 3								年度	2025
英語科目名	General Practice 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	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】										
デザインの実験に必要な技術や知識を向上させ、商品提案ができるようになることを目標とする。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等、一連のデザインプロセスを学ぶ。検証を重ねながら試作し、デザインの実作を行うことで、プロダクトデザイナーの仕事を理解する。										
【科目の概要】										
プロダクトデザインの商品企画を行い、生産の知識と技術の理解し、材料素材、加工、仕上げまで行う。これから経験していく仕事の現場で、役に立つものづくり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。プロダクトデザインの「商品企画提案」に関連するプロセスを理解し、デザイン提案をする際に必要な能力を積極的に学び、プロダクトデザインを実践できるようになるのがねらいである。										
【到達目標】										
目標A 課題設定を理解し、アイデアが展開できる 目標B 商品企画のプロセスを理解し、デザインの試作ができる 目標C 総合的能力を高め、自分自身で提案ができる										
【授業の注意点】										
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。										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5		レベル3		レベル1					
	優れている		ふつう		要努力					
到達目標 A	課題設定を理解し、アイデアが展開よくできる		課題設定を理解し、アイデアが展開できる		課題設定を理解し、アイデアが展開できない					
到達目標 B	商品企画のプロセスを理解し、デザインの試作がよくできる		商品企画のプロセスを理解し、デザインの試作ができる		商品企画のプロセスを理解し、デザインの試作ができない					
到達目標 C	総合的能力を高め、自分自身で提案がよくできる		総合的能力を高め、自分自身で提案ができる		総合的能力を高め、自分自身で提案ができない					

【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】									
参考書・参考資料等は授業中に指示をする									
【成績の評価方法・評価基準】									
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									
※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 Practice 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	コートハンガー	課題内容説明	1	参考商品紹介	参考商品コンセプトの理解				
			2	調査・リサーチ	テーマに基づいた調査・リサーチ				
			3	資料整理	調査・リサーチの資料整理				
2	コートハンガー	アイデアとコンセプト	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	コンセプト立案	ターゲットの要求項目を基にコンセプト立案				
			3	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				
3	コートハンガー	デザイン実習作業	1	検証ラフ製作	提案するデザインのラフ模型製作				
			2	図面作図	提案するデザインの図面作図				
4	コートハンガー	デザイン実習作業	1	模型製作	適切な素材で模型制作				
			2	3Dモデリング製作	3Dデータを作成				
5	コートハンガー	デザインチェック	1	デザインチェック1	模型制作、3Dデータを作成できている				
			2	デザインチェック2	改善点を見出す。				
6	コートハンガー	提案修正	1	デザインを修正	デザインを修正案を作成している				
			2	デザインコンセプト	適正にデザインコンセプトを修正できている				
			3	プレゼンボード	プレゼンボードを作成				
7	コートハンガー	プレゼンテーション	1	プレゼンテーション	プレゼンテーションができている				
			2	評価、講評	講評から修正改善点を理解している				
8	猫用家具	課題内容説明	1	参考商品紹介	参考商品コンセプトの理解				
			2	調査・リサーチ	テーマに基づいた調査・リサーチ				
			3	資料整理	調査・リサーチの資料整理				
9	猫用家具	アイデアとコンセプト	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	コンセプト立案	ターゲットの要求項目を基にコンセプト立案				
			3	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				
10	猫用家具	デザイン実習作業	1	検証ラフ製作	提案するデザインのラフ模型製作				
			2	図面作図	提案するデザインの図面作図				
11	猫用家具	デザイン実習作業	1	実寸家具製作	適切な素材で実寸家具制作できる				
			2	デザイン検証	検討し、適正なデザインが制作できる				

12	猫用家具	デザイン実習作業	1	実寸家具製作	適切な素材で実寸家具制作できる		
			2	デザイン検証	検討し、適正なデザインが制作できる		
13	猫用家具	デザインチェック	1	デザインチェック1	実寸家具制作ができています		
			2	デザインチェック2	改善点を見出す。		
14	猫用家具	提案修正	1	デザインを修正	デザインを修正案を作成している		
			2	デザインコンセプト	適正にデザインコンセプトを修正できている		
			3	プレゼンボード	プレゼンボードを作成		
15	猫用家具	プレゼンテーション	1	プレゼンテーション	プレゼンテーションができています		
			2	評価、講評	講評から修正改善点を理解している		
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							