

H	デザイン実習 3B							年度	2025
英語科目名	Design Practice 3B							学期	後期
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	岡本 和士		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】 <p>この科目では、学生がモデリング、レンダリング、モックアップ作成に取り組むことで3D・CADを応用モデリングを学び、2D作図・3Dモデリング3Dレンダリング操作およびモックアップ作成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する、またそれに適合しないモックについては自己判断で手づくりでモックにシフトできるようになることを目標にしている。</p>									
【科目の概要】 <p>この授業では、プロダクトデザイン実習2との連動を図ります。プロダクトデザイン実習2で検討したアイデ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。自分もしくはペアの相手が考えたアイデアを2D作図し3Dモデリング、レンダリング、モックアップ作成まで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も含めた具現化する力」を育成していく。学生が、アイデアを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。</p>									
【到達目標】 <p>目標A デザインの現場で活躍するために必要な、スキルを理解する 目標B 3D・CADを応用モデリングができている 目標C 考えたアイデアをモデリング、レンダリング、モックアップ作成までを制作することができる</p>									
【授業の注意点】 <p>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、手作りも含めたモックアップまで作成します。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。</p>									
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	モデリング、 レンダリング に必要な作業内容 を理解よくできる		モデリング、 レンダリング に必要な作業内容 を理解できる		モデリング、 レンダリング に必要な作業内容 を理解できない				
到達目標 B	自分のアイデアを デジタル3Dで、適正 に制作がよくできる		自分のアイデアを デジタル3Dで、適正 に制作ができる		自分のアイデアを デジタル3Dで、適正 に制作ができない				

到達目標 C	サイズ、カラー、 素材 の選択、仕上 げて プレゼンテーション よくできる		サイズ、カラー、 素材 の選択、仕上 げて プレゼンテーション できる		サイズ、カラー、 素材 の選択、仕上 げて プレゼンテーション 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】

参考作品・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】

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

※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 3B			年度	2025
英語表記		Design Practice 3B			学期	後期
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	デジタル ファブリケーショ ン 導入	課題テーマの 理解を深める	1 オリエンテーション	授業ルールの理解		
			2 アイディア出し	課題を理解し、アイディアを出し、提案する力		
2	デジタル ファブリケーショ ン	課題テーマの 理解を深める	1 アイディア出し	課題を理解し、アイディアを出し、提案する力		
			2 データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3 外注モック作成	外注の技術を使い、具現化する力		
3	デジタル ファブリケーショ ン 提出	課題テーマの 理解を深める	1 プレゼンテーション	考えたことを提案する力		
			2 自己評価	自己分析する力		
4	3D CADデジタル ファブリケーショ ン	課題テーマと 3D CADの連動	1 アイディア出し	課題を理解し、アイディアを出し、提案する力		
			2 データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3 モック作成	外注の技術を使い、具現化する力		
5	3D CADデジタル ファブリケーショ ン	課題テーマと 3D CADの連動	1 アイディア出し	課題を理解し、アイディアを出し、提案する力		
			2 データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3 外注モック作成	外注の技術を使い、具現化する力		
6	3D CADデジタル ファブリケーショ ン	課題テーマと 3D CADの連動	1 アイディア出し	課題を理解し、アイディアを出し、提案する力		
			2 データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3 外注モック作成	外注の技術を使い、具現化する力		
7	3D CADデジタル ファブリケーショ ン	課題テーマと 3D CADの連動	1 アイディア出し	課題を理解し、アイディアを出し、提案する力		
			2 データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3 外注モック作成	外注の技術を使い、具現化する力		
8	3D CADデジタル ファブリケーショ ン	課題テーマと 3D CADの連動	1 アイディア出し	課題を理解し、アイディアを出し、提案する力		
			2 データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3 外注モック作成	外注の技術を使い、具現化する力		
9	3D CADデジタル ファブリケーショ ン	課題テーマと 3D CADの連動	1 プレゼン準備	プレゼンの段取りを確認し、成功確率を上げる		
			2 チェック	プレゼン内容の確認		
10	3D CADデジタル ファブリケーショ ン	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	提案内容や制作物の意図を相手に伝える力		
			2 評価講評	講評から改善点を理解している		

11	アイデアを3D技術で物質化する	課題テーマの理解を深める	1	アイデア出し	課題を理解し、アイデアを出し、提案する力		
			2	データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3	モック作成	外注もしくは手作りモックを用いて具現化する力		
12	アイデアを3D技術で物質化する	3Dデータ制作	1	アイデア出し	課題を理解し、アイデアを出し、提案する力		
			2	データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3	モック作成	外注もしくは手作りモックを用いて具現化する力		
13	アイデアを3D技術で物質化する	3Dデータ制作	1	アイデア出し	課題を理解し、アイデアを出し、提案する力		
			2	データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3	モック作成	外注もしくは手作りモックを用いて具現化する力		
14	アイデアを3D技術で物質化する	プレゼンテーションの準備	1	アイデア出し	課題を理解し、アイデアを出し、提案する力		
			2	データ作成	具現化に必要なデジタルデータを作成する力		
			3	モック作成	具現化に必要なモックデータを作成する力		
15	アイデアを3D技術で物質化する	プレゼンテーション技術の習得	1	プレゼンテーション	考えたことを提案する力		
			2	自己評価	自己分析、評価する力		
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							