

科目シラバス 2024年度

| |
|--|
| |
|--|

■科目基本情報

| | | | |
|----------|--------------------|--------|------------|
| 科目名 | コンセプトワーク I | 科目コード | 4740 |
| 授業時数/週 | 3 時間/週 | 年次・学期 | 1 年 ・ 通期 |
| 必修/選択区分 | 必修 | 授業形態 | 演習 |
| 担当教員 | 田中雅士 | | |
| 教員の実務経験 | 有：実務経験のある教員による授業科目 | 実務経験職種 | プロダクトデザイナー |
| 職業実践専門課程 | | 連携企業等 | |
| 備考 | | | |

■科目詳細情報

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--|--|--------------|-----|------|----|------|-----|------|-----|----|------|
| 授業概要 | プロダクトデザイン制作を進める上で必要な、基礎知識や基礎技術の習得を目指す。デザインのアイデア出しの基礎→アイデアの表現方法の基礎を学ぶ。モノづくりの加工法と材料の基礎を学ぶ。 | | | | | | | | | | | |
| 到達目標 | アイデアをつくるためのプロセス、デザイン表現のためのスケッチ技術とIllustratorの基礎、習得した内容を課題制作に活かし完成させるモノづくりに必要な加工法と材料知識の基礎知識、Photoshopを活用したデザイン表現のための画像GD技術の基礎を習得、それらを課題制作に活かし完成させる。 | | | | | | | | | | | |
| 授業方法 | 課題テーマ毎に講義・実践を行う。必要に応じて資料を配布する。 | | | | | | | | | | | |
| 実践的教育の内容 | 様々なクライアントに対するプロダクトデザイン提案や商品開発提案の実務経験からデザイン制作を進める上で必要な知識や技術、またイメージを具体的なアイデアとして形にする表現方法やものづくりの加工法などに関する知識を教授する。 | | | | | | | | | | | |
| 成績評価方法 | 筆記試験 定期試験 | 0% | 筆記試験 小テスト | 30% | 実技試験 | 0% | 課題評価 | 60% | 平常評価 | 10% | 合計 | 100% |
| | 授業内小テスト30% 課題提出60% 授業の取組姿勢10% | | | | | | | | | | | |
| 授業外における学修 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 教科書・教材 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 参考文献・資料 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 履修上の留意点 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 授業計画 | 第1週 | 授業概要・進め方の説明 科目の目的・スケジュール説明 自己紹介 | | | | | | | | | | |
| | 第2週 | GOOD DESIGN発表 自分で選んだ「良いデザイン」の発表 | | | | | | | | | | |
| | 第3週 | プロダクトデザインとは 実例をあげながらデザインを考える | | | | | | | | | | |
| | 第4週 | 発想するチカラを養う 言葉からのアイデア出しを実践 | | | | | | | | | | |
| | 第5週 | 発想をまとめる力を養う 出て来たアイデアをまとめる | | | | | | | | | | |
| | 第6週 | スケッチ演習1 透視図法の説明 フリーハンドスケッチを体験 | | | | | | | | | | |
| | 第7週 | スケッチ演習2 アングルを変えたスケッチの練習 | | | | | | | | | | |
| | 第8週 | スケッチ演習3 自分で考えたデザインをスケッチする（椅子のデザイン） | | | | | | | | | | |
| | 第9週 | 比較するチカラを養う 調査分析し比べて選ぶ体験をする（グループワーク） | | | | | | | | | | |
| | 第10週 | Illustratorの基礎1 基本操作の練習 | | | | | | | | | | |
| | 第11週 | Illustratorの基礎2 平面図形の練習 | | | | | | | | | | |
| | 第12週 | Illustratorの基礎3 立体図形の練習 | | | | | | | | | | |
| | 第13週 | Illustratorの基礎4 図形トレース 応用編 | | | | | | | | | | |
| | 第14週 | ロゴデザイン1 平面デザインテクニック | | | | | | | | | | |
| | 第15週 | ロゴデザイン2 自分のロゴデザインの作成 | | | | | | | | | | |
| | 第16週 | 夏休み課題発表会 課題のプレゼン データ提出 | | | | | | | | | | |
| | 第17週 | 形態研究 1 色々なモノのカタチの成り立ちや意味を考える | | | | | | | | | | |

| | | |
|------|---------------------------------|------------------------------------|
| 授業計画 | 第18週 | プレゼン大会 好きな音楽の素晴らしさを発表 |
| | 第19週 | 日本のカタチ 日本の歴史的な形を考える |
| | 第20週 | プレストミーニング プレストミーニングの実践 |
| | 第21週 | モノづくりの加工法 1 機械加工を学ぶ |
| | 第22週 | モノづくりの加工法 2 樹脂成形法を学ぶ |
| | 第23週 | モノづくりの加工法 3 その他成形法を学ぶ |
| | 第24週 | モノづくりの素材基礎 1 樹脂素材を学ぶ |
| | 第25週 | モノづくりの素材基礎 2 その他素材を学ぶ |
| | 第26週 | photoshop基礎 1 photoshop概要・設定の説明 |
| | 第27週 | photoshop基礎 2 画像の選択 切抜き |
| | 第28週 | photoshop基礎 3 画像合成 レイヤ |
| | 第29週 | photoshop基礎 4 各種課題制作 |
| | 第30週 | 冬休み課題発表会 課題のプレゼン データ提出 |
| | 第31週 | 問題点からチャンスを見つける デザイン思考のプロセスを体験 |
| | 第32週 | 小さな幸せの時 良いデザインはほんの小さな幸せから |
| | 第33週 | グループワーク 各種テーマのアイデア出し |
| 第34週 | 形態研究 2 色々なモノのカタチの成り立ちや意味を考える | |