

デザイン学科  
リビングプロダクトデザインコース

---

# Living Product Design

LD

2026年度 デザイン学科 リビングプロダクトデザインコース 2年次

☆マーク: 2・3年合同

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
リビングプロダクトデザイン 1						4
	○△リビングプロダクトデザイン概論	山田直毅	前	月3/4	631	
	〃	山田直毅	後	火3/4	631	
	○△☆雑貨・マテリアル実習 1	山田直毅	前	水3/4	521	
リビングプロダクトデザイン 2						4
	○アドバンスデザイン	川島(16回) 手嶋(14回)	前後	土1/2	631	
	○☆デザインプランニング 1(学造単位とする)	日野高	前	木3/4	501	
	○☆ユーザビリティデザイン 1(学造単位とする)	日野高	後	木3/4	521	
リビングプロダクトデザイン演習1-1	* すべて必修					6
	○△空間デザイン 1	柏木穂波	前	月1/2	631	
	○△デザイン描画 1	松谷勉	前	水1/2	631	
	○△3DCAD1	臼木菜穂	前	火3/4	631	
	○△デジタルグラフィックデザイン 1	山田直毅	前	火1/2	631	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
リビングプロダクトデザイン演習1-2	* すべて必修					6
	○プロダクトデザイン 1	大内(8回) 手嶋(7回)	後	水3/4	631	
	○空間デザイン 2	星山征洋	後	木1/2	631	
	○デザイン描画 2	境浩志	後	水1/2	631	
	○△3DCAD2	臼木菜穂	後	火1/2	631	
	○デジタルグラフィックデザイン 2	山田直毅	後	月1/2	631	
	○フェスタ展示	山田/助手	後	準備週/2日間		
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間		
修了制作						6
	○修了制作指導	星山征洋	制	月3/4	631	
	○〃	大内卓夫	制	水3/4	631	
	○〃	山田直毅	制	火3/4	631	
	○制作指導	LD教員	上記授業時間外		各教室	
	○修了制作審査/講評	担当教員全員	制	制作週後/2日間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2025年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業  
△=高等教育無償化申請

2026年度 デザイン学科 リビングプロダクトデザインコース 3年次

☆マーク: 2・3年合同

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
リビングプロダクトデザイン 3						4
○リビングプロダクトデザイン概論 2		山田直毅	前	火3/4	631	
〃		山田直毅	後	水3/4	631	
○☆雑貨・マテリアル実習 2		山田直毅	前	水3/4	521	
リビングプロダクトデザイン 4						4
○☆デザインプランニング 2		日野高	前	木3/4	501	
○☆ユーザビリティデザイン 2		日野高	後	木3/4	521	
リビングプロダクトデザイン演習2-1	*すべて必修					6
○プロダクトデザイン 2		大内(8回) 手嶋(7回)	前	水1/2	631	
○空間デザイン 3		星山征洋	前	月1/2	631	
○3DCAD3		臼木菜穂	前	火1/2	631	
○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間			
リビングプロダクトデザイン演習2-2	*すべて必修					6
○プロダクトデザイン 3		大内卓夫	後	水1/2	631	
○空間デザイン 4		星山征洋	後	火1/2	631	
○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間			
卒業制作						6
○卒業制作指導		星山征洋	制	月1/2	631	
○〃		大内卓夫	制	水1/2	631	
○〃		山田直毅	制	月3/4	631	
○制作指導	LD教員	上記授業時間外		各教室		
○卒業制作審査/講評	担当教員全員	制作週外/2日間				
○卒業制作展 展示	山田/助手	制作週後/1週間				

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2024年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

科目名	○△リビングプロダクトデザイン1・3	授業分野	リビングプロダクトデザイン概論1・2
担当教員	山田直毅		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立、プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事 主な取扱案件：水栓、浄水器、家庭用品、美容器具、景品企画、商品ディスプレイ等		
授業内容 および 到達目標	リビングデザイン・プロダクトデザインに関わる総合的な授業です。 人の生活とデザインの変遷、素材と製造方法についての基礎を学びます。 空間設計や工業デザインをする上で必要な考え方と知識を身に付けます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 オリエンテーション：デザインの領域 2週 講義／スキル実習 3週 講義／スキル実習 4週 講義／スキル実習 5週 講義／スキル実習 6週 課題補習（プレゼンパネル・ポートフォリオ） 7週 講義／スキル実習 8週 講義／スキル実習 9週 講義／スキル実習 10週 講義／スキル実習 11週 校外学習（インテリアライフスタイル展見学） 12週 課題補習（プレゼンパネル・ポートフォリオ）		
〈後期〉	1週 課題補習（プレゼンパネル・ポートフォリオ） 2週 講義／スキル実習 3週 講義／スキル実習 4週 講義／スキル実習 5週 講義／スキル実習 6週 課題補習（プレゼンパネル・ポートフォリオ） 7週 校外学習（デザインウィーク見学） 8週 講義／スキル実習 9週 講義／スキル実習 10週 講義／スキル実習 11週 校外学習（デザインショップ・ショールーム見学） 12週 課題補習（プレゼンパネル・ポートフォリオ）		
	<講義> デザインの変遷・デザインの仕事・デザインの考察・技術とデザイン <スキル実習> テーマ課題・プロダクトスケッチ・モデル技法 <課題補習> プレゼンパネル・ポートフォリオ・卒制指導 ※校外学習や特別講師による授業を行う場合があります。		
初回持参物	MacBook／筆記用具／プロダクトデザインの基礎（教材）		
準備学習	プロダクトデザインの基礎<第1章>を一読しておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席・提出物。ディスカッションへの参加・積極性。 これから一人のデザイナーとして社会に出ることをイメージして取り組んでください。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

## LD 対面での実施

科目名	○△リビングプロダクトデザイン1・3	授業分野	雑貨・マテリアル実習1・2
担当教員	山田直毅		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立 プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事 主な取扱案件:水栓、浄水器、家庭用品、美容器具、景品企画、商品ディスプレイ等		
授業内容 および 到達目標	毎回ひとつの素材と加工方法を題材に家具・雑貨・アクセサリなどを製作します。 様々な素材を体験し切削・型取りなど素材の特性に応じた製作方法やデザインを学びます。 自ら素材と対峙し試行錯誤することで観察力や問題解決力を身につけます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	4週で1課題を行います。 1週 課題1:素材レクチャー／体験 2週 課題1:デザイン／製作 3週 課題1:製作 4週 課題1:仕上げ／プレゼンテーション 5週 課題2:素材レクチャー／体験 6週 課題2:デザイン／製作 7週 課題2:製作 8週 課題2:仕上げ／プレゼンテーション 9週 課題3:素材レクチャー／体験 10週 課題3:デザイン／製作 11週 課題3:製作 12週 課題3:仕上げ／プレゼンテーション  ◎素材テーマ:木材(無垢／板材)樹脂(2液レジン／アクリル／ABS)金属(溶接／鋳造)／石膏／粘土 ◎製作アイテム:家具・雑貨・アクセサリ・フィギュア・クレイモデル ※1課題は特別講師による授業を予定しています。		
初回持参物	筆記用具／クロッキー帳／作業のできる服装		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	技術的なことを中心に行うので、遅刻や欠席をすると理解ができないことがあります。 危険な作業を伴うこともあるので、服装や道具の扱いには十分注意を払ってください。 成績評価(100点評価):100～90点:秀／89～80点:優／79～70点:良／69～60点:可／59点以下:不可		

科目名	リビングプロダクトデザイン2	授業分野	アドバンスデザイン
担当教員①	川島昭作		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1987年～現在。企業所属デザイナーとして、カメラ・プリンター・携帯情報端末・医療機器など、主に新規事業のプロダクトデザインを数多く手がける。 主な受賞歴:機械工業デザイン賞、グッドデザイン賞ベスト 100選、iF賞、アジアデザイン賞、Dマーク賞、国際デザインフューチャーコンペティション、日経年間優秀製品、The International Design Yearbook、プロダクトデザイン 100選定、など。		
担当教員②	手嶋隆史		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 2005年～ デザイン事務所や企業にて様々なプロダクトデザインに 10年以上携わる。 2018年～ 「TAKASHI TESHIMA DESIGN」設立。雑貨・家具・家電などのプロダクトデザインを手掛ける。 ファッションブランド「SOUBI BY TAKASHI TESHIMA」の活動も行っている。 主な受賞歴:グッドデザイン賞、ドイツ IFデザインアワード、など。		
授業内容 および 到達目標	魅力あるプロダクトデザインを創出するために、プロとして不可欠なデザインプロセスを体験学習する講座です。 中間合評、最終合評、そして最終提案作品の、外部発表、ポートフォリオ掲載を達成目標とします。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	オブザベーション、コンセプトワーク、スケッチ、モックアップ、プレゼンテーション等を通じて クリエイティビティを引き出す事を重視します。この講座は、企業に所属するプロのデザイナー 2名が担当します。 現在のデザイナーの役割、課題、手段や手法を学ぶことに加え、幅広く最新のデザイン情報を得ることができます。		
1週	ガイダンス&パネルディスカッション&テーマ説明		
2週	テーマ調査(広げる)&予備演習 1(オブザベーション)		
3週	テーマ調査(広げる)		
4週	テーマ絞り込み&予備演習 2(グループワークアイデア展開)		
5週	テーマ絞り込み		
6週	◎コンセプトプレゼン(テーマ決定)		
7週	アイデア展開 コンセプトスケッチ&予備演習 3(スケッチ)		
8週	アイデア展開 コンセプトスケッチ(50案以上)		
9週	アイデア展開 シーンスケッチ+構想モデル		
10週	アイデア絞り込み アイデアスケッチ+ラフモデル		
11週	ブラッシュアップ スケッチ+ラフモデル+プレゼン準備		
12週	◎中間合評(制作フェーズ移行合否判定)		
〈後期〉	13週 モックアップ制作 14週 モックアップ制作/パネル制作 15週 モックアップ提出/プレゼンテーションテクニック 16週 ブラッシュアップ/写真撮影 17週 ブラッシュアップ/モックアップ 18週 ブラッシュアップ/パネル 19週 ◎合評(総合評価) 20週 ポートフォリオ作成/ガイダンス 21週 外部発表準備/パネル制作 22週 外部発表準備/プレゼンテーションテクニック 23週 ◎学生プロポジション 24週 ◎各自外部発表の報告+ポートフォリオ		
初回持参物	「自分の好きなデザイン/やってみたいデザイン」を紹介して頂きます。 現物、カタログ、写真、データ等/筆記用具/ MacBookを持参下さい。		
準備学習	「自分の好きなデザイン/やってみたいデザイン」について、探したり考えておいて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率、プロセス、最終アウトプットで総合評価とする。制作した作品で 日本デザイン学会学生プロポジションに参加します。スケジュールは各期最初にアナウンスします。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン2・4	授業分野	デザインプランニング1・2
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン :プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	本講座は本来分かりにくい「物事の価値」を目で見えるようにします。 多様な価値の中から新しい価値を明らかにして、デザインを行います。 デザインは提案、意思です。個性的な表現する為に「何をデザインするか」を明確にしてデザインを行います。 キーワードは「可視化」です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>①可視化演習</p> <p>自分がイメージしていること、考えていることを、目に見えるようにする。          そしてイメージしていないこと、考えていないことも明らかにする。</p> <p>②価値認識演習</p> <p>今まで無い新しい概念を発見し、そこから新しい価値の深堀りを行う。</p> <p>③デザイン演習</p> <p>新しい価値を最大限に生かした新しいデザイン、システム等々の          他にないオリジナリティ溢れる価値 /商品の提案を行う。</p>		
初回持参物	パソコン／筆記用具／ノート		
準備学習	特にありません。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題の出来ばえも大切ですが、各ステップの役割を考えるのが大切です。 なので授業に出席することが重要になります。プロセス重視型授業になります。		
	成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン2・4	授業分野	ユーザビリティデザイン1・2
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティUXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	私たちを取り巻く情報、商品、機器は日々新しくなっています。 しかし残念ながらそれらが誰にとっても分かりやすく、使いやすくなっているとは言えません。 「ユーザビリティデザイン」では、ユーザーにとって分かりやすい、使いやすい、とはどういう事かを考え、人の状況／環境等を 考えてデザインを行います。		
授業内容詳細・進行			
	<p>高齢者や体の不自由な人、そして健常者を含めて分かりやすい、使いやすいそして暮らしやすい環境を実現するために          バリアフリー／ユニバーサルデザインを普及させることは、私たちデザイナーの責任として実現しなければなりません。          ユーザビリティデザインを理解して、広い視野でデザイン展開をはかれるよう演習を通じて考えます。</p> <p>(1)ユーザビリティデザイン演習          ユーザビリティデザインとは、ユニバーサルデザイン／バリアフリー／エイジレス等々とは          身近なユーザビリティデザインの採集</p> <p>(2)業務分解演習          作業の業務分解／分析演習。          ユーザビリティテスト、プロトコル分析演習</p> <p>(3)デザイン演習          ユーザビリティデザインを主軸としたデザイン演習          どの分野、どんなユーザーが対象でも役に立つ内容となります。</p>		
初回持参物	筆記用具／ノート		
準備学習	特にありません。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題を完成させる事も大切ですが、対象となるユーザーが自分や健常者でなく、子供やお年寄り、 体に障害を持った人達が対象となります。ステップ毎の確認が必要のため、授業に出席することが重要になります。		
	成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1	授業分野	空間デザイン1
担当教員	柏木穂波		
専門 実務経験等	専門:一級建築士 1990年～ 株式会社早川邦彦建築研究室 勤務 1992年～ 株式会社インターデザインアソシエイツ 勤務 1996年～ 一級建築士事務所 穂(スイ)設計室設立 1999年～ 柏木学と一級建築士事務所 カシワギ・スイ・アソシエイツ共同設立 2005年～ 有限会社カシワギ・スイ・アソシエイツ一級建築士事務所に法人化 柏木学と共同代表		
授業内容 および 到達目標	概念的空間から生活空間までを考えることで、新たな空間の創出ができることを目的とする。 ヒトのスケール、モノのスケールを把握し、建築製図の基礎や模型製作を通して、知識や技術を習得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 「空間について思うこと」発表と自己紹介 第1課題「ひとつぼ空間」-ひとつぼ(=畳2帖)の中にひとりでもれる場を創ろう - 課題説明 2週 イメージスケッチおよびスタディ模型による方針決定 3週 図面作成/模型製作 4週 図面作成/模型製作 5週 第1課題 プレゼンテーション準備 第2課題「くう・ねる・あそぶ」-30坪の空間の中に家族の生活の場(=すまい)を創ろう- 課題説明 6週 第1課題 作品提出およびプレゼンテーション / 第2課題「30坪の家 事例リサーチ発表」/ 合評 7週 イメージスケッチおよびスタディ模型による方針決定 8週 図面作成 9週 図面作成/模型製作 10週 図面作成/模型製作 11週 第2課題 プレゼンテーション準備 12週 第2課題 作品提出およびプレゼンテーション / 合評		
初回持参物	製図用具/筆記用具/クロッキー帳/トレーシングペーパー/スケールメジャー 「空間について思うこと」提出		
準備学習	事前に配布する「空間について思うこと」に各自記入し、持参する		
成績評価方法 および 注意事項	課題に沿った図面・模型等の提出物の完成度、理解度。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1	授業分野	デザイン描画1
担当教員	松谷勉		
専門 実務経験等	専門: パース制作 1978年～ (株)ハコスタジオ、(株)オレンジブック建築パース、及び商業パース制作に従事。 1984年～ 個人事務所スタジオプロントとしてプレゼンテーションパースの仕事続ける。		
授業内容 および 到達目標	課題の中で自分のイメージを形にしていくためのスケッチやそれをプレゼンするためのパースを、スピーディにかつ的確に表現するテクニックを取得し、考えることと表現することを同時にできるようになることが目標。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス スケッチのコツと実践 グリッドを使った簡略図法の説明 2週 家具の作図とマーカを使った着彩 3週 インテリア空間(1)の作図とパステルを使った着彩 4週 インテリア空間(2)の作図とパステルを使った着彩 5週 グリッドを使って家具や空間を作図するテクニックの応用(1) 6週 グリッドを使って家具や空間を作図するテクニックの応用(2) 7週 スケッチと鉛筆画の実践テクニック 8週 ペン画のテクニックと応用 9週 店舗パースの描き方 10週 プレゼンテーションパースの実践(1) 11週 プレゼンテーションパースの実践(2) 12週 仕事で役立つスケッチパースのテクニック(まとめ)		
初回持参物	製図用具/スケッチブック		
準備学習	なんでも構わないので家具や空間のスケッチをできるだけ多く描いてきてください。(見せていただきます)		
成績評価方法 および 注意事項	提出物の完成度/理解度/授業態度 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1・1-2	授業分野	デジタルグラフィックデザイン1・2
担当教員	山田直毅		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立 プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事 主な取扱案件:水栓、浄水器、家庭用品、美容器具、景品企画、商品ディスプレイ等		
授業内容 および 到達目標	IllustratorとPhotoshopによるアートワークやレイアウトの基礎を学び、グラフィックデザインやプレゼンテーションに使える技術を習得します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 Photoshop:色調補正と解像度 2週 Photoshop:画像選択と切抜 3週 Photoshop:画像修正と合成 4週 Photoshop:レイヤーとマスク 5週 Photoshop:画像データの管理 6週 Photoshop:プレゼンテーション画像 7週 Illustrator:パスによるアートワーク(ロゴマーク) 8週 Illustrator:パスによるアートワーク(テクニカルイラスト) 9週 Illustrator:画像配置・レイヤー管理 10週 Illustrator:マージン・タイトル・文字組 11週 Illustrator:プレゼンテーションパネル 12週 Illustrator:プレゼンテーションパネル		
〈後期〉	プレゼンテーションパネル ポートフォリオ制作 入稿データの作り方(裁ち落とし・CMYKの理解)		
初回持参物	MacBook		
準備学習	1年時の基礎を復習(レイヤー・画像配置・クリッピングマスク・パスファインダー等)しておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	課題提出と理解度で評価します。授業を休むと追いつくのに苦労します。 成績評価(100点評価):100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1・1-2	授業分野	3DCAD1・2
担当教員	臼木菜穂		
専門 実務経験等	専門:2DCAD/3DCAD 2018年～現在:アサヒ木工房管理者。3D CADおよびデジタルファブリケーション演習授業を担当 2020年:Autodesk Expert Elite1に就任 Autodesk社主催の学生向け3D CADコンテストの運営や、イベントなどに登壇 2D/3D CADのセミナー講師を務めるほか、他大学でも講師として活動する		
授業内容 および 到達目標	2D CAD(Vectorworks)・3DCAD(Autodesk Fusion)によるモデリング方法の基礎を学びます。 ソフト上の各種ツールの使い方の理解を深めつつ、CGレンダリングや3Dプリンタを使ったプロトタイピングの方法を実習しながら習得していきます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス・2D CAD演習1 2週 2D CAD演習2 図面をつくる1 3週 2D CAD演習3 図面をつくる2 4週 2D CAD演習4 復習とフォローアップ 5週 3D CAD基礎1 インストール、基本操作 6週 3D CAD基礎2 基礎形状のモデリング 1 7週 3D CAD基礎3 基礎形状のモデリング、三面図での理解 8週 3D CAD基礎4 復習とフォローアップ 9週 3D CAD実習1 モデリングと3Dプリント 10週 3D CAD実習2 3Dプリントと仕上げ 11週 3D CAD実習3 CAD上でのレンダリング表現 12週 3D CAD実習4 復習とフォローアップ		
〈後期〉	1週 ガイダンス・前期の復習 2週 3D CAD演習1 アセンブリ基礎 パーツを組む、動かす 1 3週 3D CAD演習2 アセンブリ基礎 パーツを組む、動かす 2 4週 3D CAD演習3 3Dプリントによる確認と検証 5週 3D CAD演習3 有機的な形状をモデリング 1 6週 3D CAD演習3 有機的な形状をモデリング 2 7週 3D CAD応用 外部データとの連携 8週 3D CAD応用 図面、アニメーション機能 9週 課題モデリング1 10週 課題モデリング2 11週 課題モデリング3 12週 後期授業 復習とフォローアップ		
	進行状況やコンペの参加などで内容の変更があります		
初回持参物	MacBook/マウス(中ホイールがあるもの)		
準備学習	授業前にアプリケーションを起動させて最新版・動作確認しておく		
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率+制作プロセスから総合評価します。 成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン演習1-2	授業分野	プロダクトデザイン1
担当教員①	大内卓夫		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1980年～ GKインダストリアル・デザイン研究所勤務 オーディオ機器、OA機器、産業機械、GKオリジナル商品開発等のデザインに携わる。 1987年～ 株式会社ザウルスに参加 家電製品、住宅設備機器、分析機器、測定機器等のデザインに携わる。 1992年～ グリッドデザイン設立 分析機器、測定機器、メンズバッグ等の製品開発業務を中心に活動。		
担当教員②	手嶋隆史		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 2005年～ デザイン事務所や企業にて様々なプロダクトデザインに 10年以上携わる。 2018年～ 「TAKASHI TESHIMA DESIGN」設立。雑貨・家具・家電などのプロダクトデザインを手掛ける。 ファッションブランド「SOUBI BY TAKASHI TESHIMA」の活動も行っている。 主な受賞:グッドデザイン賞、ドイツ IFデザインアワードなど。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉			
1週～6週	演習課題1「万年カレンダー」プロダクトデザインについてのガイダンス		
7週～12週	演習課題2「テープカッター」		
	<b>【授業内容】</b> 使用者のニーズを探りそれを解決するアイデアを考える。 ・製品調査レポート ・イメージスケッチ展開 ・ラフモデル製作によるフォルムのバリエーション展開 ・最終デザインモデル製作 ・図面の描き方 ・プレゼンテーション までを一連のプロセスとし、デザイン提案する演習。  * 演習課題については変更の可能性もあります。		
初回持参物	クロッキー帳、ボールペン(油性、水性)、三角定規(できればグリッド付き)、サインペン(黒)		
準備学習	1, 課題となるテーマに関連する情報を、書籍、Web、観察などから多面的に収集する。 2, 身の回りの物が、どんな材料で、どの様な加工方法で作られているのか常に考える事。		
成績評価方法 および 注意事項	デザインプロセスの理解、発想、造形力、プレゼンテーション能力等、提出物を含めた総合的な評価をおこなう。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン演習1-2	授業分野	空間デザイン2
担当教員	星山征洋		
専門 実務経験等	専門：一級建築士 1998年～2003年 (株)NTTファシリティーズ設計部勤務 オフィス、商業施設等の設計に従事 2003年～2013年 NTT都市開発(株) 開発部勤務 集合住宅、オフィス等の設計に従事 2015年～ RadioArchitects一級建築士事務所代表 住宅、商業空間、家具等の設計に従事		
授業内容 および 到達目標	小さな空間の設計や制作を通して、空間設計の基礎について学ぶ。 スケール感や感性を体験的に養い、構造・工法・材料の知識やノウハウを習得する。 同時に模型製作や製図表現の技術向上を図る。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	第1課題「店舗の設計」実在の場所に利用者を想定した店舗の設計を行う。 1週 ガイダンス、調査報告、敷地・周辺環境の考察 2週 コンセプト・案の検証 3週 ボリューム検討、ゾーニング、プランニング、動線計画 4週 模型によるスタディ、内外装、什器の検証 5週 模型・プレゼン資料制作 6週 提出、講評 第2課題「テント空間の制作」宿泊可能な原寸大の空間を制作する。 7週 ガイダンス、調査報告 8週 コンセプト・案の検証 9週 模型によるスタディ、構造・工法・材料の検討 10週 中間発表 11週 原寸のテント制作、ボードの制作 12週 合評		
初回持参物	製図用具／筆記用具／スケッチブック／コンベックス／ MacBook		
準備学習	第1課題：店舗の事例収集と計画地のリサーチ、第2課題：テントの事例収集と考察		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題への取り組み姿勢、発想、提出物、完成度、プレゼンテーションを総合的に勘案し評価する。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン演習1-2	授業分野	デザイン描画2
担当教員	境浩志		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1979年～2000年 車両開発会社勤務、(レーシングカー等特殊車両デザイン、自動車用品デザイン) 1987年～2016年 建設機械、(外観、操作系のデザイン。外装グラフィックデザイン)		
授業内容 および 到達目標	リビングプロダクトデザインのプロセスとしてのイメージ画やアイテム完成予想画(スケッチ、レンダリング)を Illustrator や Photoshop などのソフトを表現方法として習得し、プレゼンテーションやポートフォリオの訴求力を高めることを 目的とします。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 プロダクトデザインでのスケッチの意味、位置付けの解説 (フォルム、断面ライン、陰影) 2週 「生活用品1」: 画材の習熟、質感の表現 (マーカーインク/パステル、色鉛筆) 3週 「生活用品2」: 画材の習熟、質感の表現 (マーカーインク/パステル、色鉛筆) 4週 // 5週 「生活用品3」: 画材の習熟、質感の表現 (マーカーインク/パステル、色鉛筆) 6週 // 7週 // 8週 「自分の自動車」スタイリング : 1 (自動車とは具体的な理解、文化としての自動車) 9週 // 2 (自動車とは具体的な理解、文化としての自動車) 10週 // 3 (イメージラフスケッチ →レンダリング) 11週 // 4 // 12週 // 5 (完成図レンダリング、総合的な理解)		
初回持参物	MacBook/USBメモリ/スケッチブック/ボールペン		
準備学習	身近に有る物を、メモ書きするように小さくてかまわないので 描く習慣をつけて下さい。観察眼も養われます。		
成績評価方法 および 注意事項	提出課題の内容、理解度、授業態度等を総合評価します。課題は理解進捗によりアイテム変更も有ります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	修了制作	授業分野	修了制作
担当教員	リビングプロダクトデザインコース 2年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	2年次演習の総合課題として、4週の期間でデザイン／制作／プレゼンテーションを行います。		
授業内容詳細・進行			
後期終了時	<p>課題テーマは、後期終了時に発表します。 基本的に商品としてユーザーを想定した課題になります。</p> <p>○課題スケジュール</p> <p>オリエンテーション</p> <p>1週 アイデアチェック(リサーチ／スケッチ／エスキース)</p> <p>2週 試作／エスキース(デザイン／構造検証／図面化)</p> <p>3週 制作(部品加工／組立／不具合修正)</p> <p>4週 制作(仕上げ／プレゼン資料作成)</p> <p>◎講評会:プレゼンテーション</p>		
初回持参物	筆記用具／クロッキー帳／企画アイデア(リサーチ資料／スケッチ／エスキース)		
準備学習	テーマに対してリサーチしたことを基に、自分なりの視点・解釈をまとめ、企画アイデアとして展開する。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>テーマ／素材をどのように捉えたか、企画意図がデザインに展開されているかプロセスを重視します。 プレゼンテーションでは着眼点とデザインの特徴、使う人のメリットが分かるように伝えてください。</p> <p>成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可</p>		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン演習2-1・2-2	授業分野	プロダクトデザイン2・3
担当教員①	大内卓夫		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 1980年～ GKインダストリアル・デザイン研究所勤務 オーディオ機器、OA機器、産業機械、GKオリジナル商品開発等のデザインに携わる。 1987年～ 株式会社ザウルスに参加 家電製品、住宅設備機器、分析機器、測定機器等のデザインに携わる。 1992年～ グリッドデザイン設立 分析機器、測定機器、メンスバッグ等の製品開発業務を中心に活動。		
担当教員②	手嶋隆史		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイン 2005年～ デザイン事務所や企業にて様々なプロダクトデザインに 10年以上携わる。 2018年～ 「TAKASHI TESHIMA DESIGN」設立。雑貨・家具・家電などのプロダクトデザインを手掛ける。 ファッションブランド「SOUBI BY TAKASHI TESHIMA」の活動も行っている。 主な受賞:グッドデザイン賞、ドイツ IFデザインアワードなど。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 演習課題1「My/バッグ」:バッグに関する調査レポート作成 2週 情報収集、シーンの発見から具体的なアイテムへとつなげる 3週 テーマを具現化するための新しい道具、新しい仕組みを考える 4週 アイデア展開、アイデアの検証作業 5週 モックアップ制作、シーンスケッチ、図面、パネル制作 6週 プレゼンテーション 7週 演習課題2「防災グッズ」:防災関連のレポート作成 8週 情報収集、シーンの発見から具体的なアイテムへとつなげる 9週 アイデア展開、アイデアの検証作業 10週 中間プレゼンテーション 11週 モックアップ制作、シーンスケッチ、図面、パネル制作 12週 プレゼンテーション * 演習課題については変更の可能性もあります。 * 夏期休暇中は研究期間(各自、卒業制作のテーマ決定のための調査、情報収集を行う事)		
〈後期〉	[卒業制作] 1週～12週 <ul style="list-style-type: none"> <li>○調査資料を基にしたテーマ確定</li> <li>○コンセプト設定、スケジュール提出</li> <li>○アイデア展開</li> <li>○デザイン案の検討、操作性、素材、効果、表現等の実験と確認</li> <li>○中間プレゼンテーション</li> <li>○モックアップ制作</li> <li>○プレゼンテーション資料、パネル作成</li> <li>○合否判定</li> </ul>		
初回持参物	クロッキー帳、ボールペン(油性、水性)、三角定規(グリッド付きが望ましい)、サインペン(黒)、PC(あれば)		
準備学習	1, 課題となるテーマに関連する情報を、書籍、Web、観察などから多面的に収集する。 2, 身の回りの物が、どんな材料で、どの様な加工方法で作られているのか常に考える事。		
成績評価方法 および 注意事項	プロダクトデザインの社会性、公共性を視野に入れた総合的理解と表現、卒業制作の提案内容。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン演習2-1・2-2	授業分野	空間デザイン3・4
担当教員	星山征洋		
専門 実務経験等	専門：一級建築士 1998年～2003年 (株)NTTファシリティーズ設計部勤務 オフィス、商業施設等の設計に従事 2003年～2013年 NTT都市開発(株) 開発部勤務 集合住宅、オフィス等の設計に従事 2015年～ RadioArchitects一級建築士事務所代表 住宅、商業空間、家具等の設計に従事		
授業内容 および 到達目標	社会や環境といったより広い枠組みを意識し、テーマ性を持った空間設計を行う。 自らの設計プロセスを確立し、テーマに合ったハードとソフトが提案できる思考力とそれを表現するプレゼンテーションテクニックを習得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	第1課題「都市に住む4家族のための集合住宅」 1週 ガイダンス、調査報告、敷地・周辺環境の考察 2週 コンセプト・案の検証、ボリューム模型によるスタディ 3週 ゾーニング・プランニング・動線計画の検証、中間発表 4週 図面・パース・模型の製作 5週 図面・パース・模型の製作 6週 提出、講評 第2課題「都市のスパイスとなる空間装置」 7週 ガイダンス、都市の考察、敷地設定 8週 コンセプト・案の検証、ダイアグラムの作成 9週 ボリューム模型によるスタディ、中間発表 10週 図面・パース・模型の製作 11週 プレゼンテーションチェック 12週 提出、講評		
〈後期〉	[卒業制作] ・広い視野で問題を抽出し展開する力を身につける。 ・独自の切り口を発見し思考する力を身につける。 ・魅せるためのプレゼンテーションスキルを身につける。  1～3週 テーマ選定、コンセプトメイキング、ロケーション選定、ボリューム検討 4～7週 アイデアの展開、案の検証、スタディ、作品制作 8～12週 作品制作、展示イメージの検証		
初回持参物	製図用具／筆記用具／スケッチブック／コンベックス／ MacBook		
準備学習	第1課題：集合住宅の事例収集および計画地のリサーチ、第2課題：都市の事例収集と考察		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題への取り組み姿勢、発想、提出物、完成度、プレゼンテーションを総合的に勘案し評価する。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

## LD 対面での実施

科目名	リビングプロダクトデザイン演習2-1	授業分野	3DCAD3
担当教員	臼木菜穂		
専門 実務経験等	専門: 2DCAD/3DCAD 2018年～現在: アサヒ木工房管理者。3D CADおよびデジタルファブリケーション演習授業を担当 2020年: Autodesk Expert Elite1に就任 Autodesk社主催の学生向け 3D CADコンテストの運営や、イベントなどに登壇 2D/3D CADのセミナー講師を務めるほか、他大学でも講師として活動する		
授業内容 および 到達目標	Autodesk社の3Dソフト「Autodesk Fusion」を用いたモデリング方法を学び、3Dプリントなどのデジタル機器を介して成果物をアウトプットするスキルを習得します。さらに、実践的な活用方法として、アセンブリや基礎的な構造解析、高度な CG表現なども学びます。 自分のデザインに最適なモデリング技術を習得し、ポートフォリオやプレゼンテーションに活かせるスキルを身につけます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 [2年次の復習・確認] 2週 基本的なモデリング操作 3週 3Dプリントやレンダリングを用いたアウトプット 4週 +α 効率の良い作業方法の学習  5週 [実践的な3DCADの活用モデリング] 6週 アニメーション 7週 アセンブリ 8週 図面 9週 構造解析 10週 ジェネレーティブデザインなど  11週 課題演習 12週 課題演習  進行状況やコンペの参加などで内容の変更があります 詳細は授業ガイダンス時にて		
初回持参物	MacBook/マウス(中ホイールがあるもの)		
準備学習	授業前にアプリケーションを起動させて最新版・動作確認をしておく		
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率+制作プロセスから総合評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

## LD 対面での実施

科目名	卒業制作	授業分野	卒業制作
担当教員	リビングプロダクトデザインコース 3年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	LD科で学んだ手法や考え方を活かし、自らテーマを見つけ、企画をたて、制作を行います。 また、卒業制作展での展示計画も行います。		
授業内容詳細・進行			
	<p>後期から各授業で制作指導がはじまります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○リサーチ・企画テーマ立案</li> <li>◎企画テーマ発表(9月)</li> <li>○基礎研究(造形エスキース)</li> <li>○制作(試作モデル)</li> <li>◎中間発表(11月)</li> <li>○制作(最終モデル)</li> <li>◎卒業制作審査(12月)</li> </ul> <p>&lt;制作期&gt;</p> <p>1週 展示会場計画 2週 制作(モデル仕上げ) 3週 制作(プレゼンテーションパネル) 4週 制作(展示台)</p> <p>* 卒業制作審査に合格しない場合は、卒業制作展に展示できません。</p>		
初回持参物	筆記用具/クロッキー帳/企画アイデア(リサーチ資料/スケッチ/エスキース)		
準備学習	日常生活の中の“気になること”に着目、自分なりの視点・解釈をまとめ、企画アイデアとして展開する。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>社会に通じるテーマに取り組み、それを展開した作品になっているか、最終制作物(展示モデル/プレゼンボード)で評価します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可</p>		