

科目名	デザイン実習3 [プロダクト] (卒業必修)				
授業形態	実習	学年	2		
開講時期	2021 年度 後期	単位数	2		
担当教員	古賀 康隆				
内容および計画	玩具の分野では、幼児の知育に重点を置いたもの、成長した後も飾れるようインテリア性を重視したもの、子供から大人まで一緒に遊べるゲーム性を重視したものなど、コンセプトが明確に表現された製品が多い。第一段階として、幅広い市場から情報収集しポジショニングマップによる分析を行う。そこから各自が目指すイメージについてマインドマップなどで深堀りし、KJ法、ペルソナ法などを使って明確な商品コンセプトをつくる。第二段階はそのコンセプトを表現するアイデア、造形を求めてブレスト、スケッチ展開、ラフモデル展開を重ねてゆく。第三段階として型による成形法とその特長を学ぶためにシリコン型を使った最終モデル制作を行う。最終的にはコンセプトを視覚的に表現するパネルを制作し、展示する。このように商品開発の流れを体感しながら、全てが一貫したコンセプトで作り上げることの重要さと難しさを学習する。今回は課題をバランストイとし、同形状を組み合わせて創る立体構成力、バランスを考える構造力学的思考を養うことも目的とする。				
1	実習内容の説明。玩具分野の俯瞰。バランストイについて既存製品を触りながら情報収集の手がかりを掴む。(宿題：既存製品の情報収集)				
2	宿題として情報収集してきた製品画像をマッピング、グルーピングして、「コンセプトの違い」それによる「デザインの違い」を考察する。(宿題：各自コンセプトの方向性を決めておく)				
3	各自コンセプトについて発表、ディスカッション。マインドマップを使ってイメージを膨らます。ペルソナ法の講義を加え、各自のマインドマップからペルソナ像をつくりあげる。(宿題：ペルソナ像に対する情報収集)				
4	ペルソナ及び使用シーンに対するプレゼンテーションボードを作成し、商品コンセプト及びデザインコンセプトを言葉で表現する。(宿題：各自コンセプトに対するイメージ画像収集)				
5	コンセプトワードとイメージスケッチのやり取りを重ねコンセプトの精度を高めてゆく。互いに係わり合い、人の意見も参考にしながらデザイン展開を広げてゆく。				
6	複数のアイデアスケッチから最終案を絞り込み、ディテール、色などデザインを詰めてゆく。常にコンセプトに立ち戻って検討を重ねる。				
7	レンダリング、CADモデリングなどを通して、発泡でラフモデルを作成して意匠性や構造的、製造的に無理がないか確認する。				
8	原型を3Dプリンター・木工・クレイなどを使って製作する。				
9	原型を3Dプリンター・木工・クレイなどを使って製作する。				
10	シリコン型による型取り、注型、塗装などの表面処理				
11	シリコン型による型取り、注型、塗装などの表面処理				
12	商品名・ロゴデザイン・パッケージデザイン				
13	プレゼンテーション資料制作 (市場調査からペルソナ像、コンセプトづくり、使用シーンをわかりやすく視覚化する)				
14	プレゼンテーション資料制作 (市場調査からペルソナ像、コンセプトづくり、使用シーンをわかりやすく視覚化する)				
15	最終プレゼンテーション (講評会)				
教科書					
	タイトル	著者名	出版社	ISBN	発行年
参考書					

成績評価	
評価方法	割合(%)
デザインプロセス（マーケティング力、発想力、表現力、造形力）	25
最終モデルの完成度、コンセプト表現度	25
プレゼンテーション資料のわかりやすさ、訴求力	25
出席率、積極的受講姿勢、コミュニケーション能力	25
<p>基本的な商品開発のプロセスに沿って演習を進めていきます。自分自身の興味の方向性や適性を考えながら受講してください。将来ものづくりのどのプロセスに携わろうと役立つ知識が得られるはずです。</p>	
学習到達目標	工業デザインは守るべき商品コンセプトに準じてデザイン開発をしなければならず、それをプレゼンテーションで設計、製造、販売といった後工程に伝えなければならない。企画からデザイン開発、製造法、PRまでを通して学ぶことで、商品開発の流れと各プロセスの連携の重要性を体感する。
先修条件	
実務経験	実務経験有り：工業デザイナーとして30年以上の実務を経験するとともに、職業訓練校にて5年間の工業デザイン指導実績を持ちます。
その他	