

成績評価	
評価方法	割合(%)
デザインプロセス：①リサーチ力②ディスカッション能力③デザインアイデア④多くのスケッチ⑤CAD⑥図面	25
作品レヘル（①モックアップの完成度・②木工加工への姿勢）	25
資料作りとプレゼンテーション能力：①商品アイデア・ロゴデザイン・コンセプト②製品の説明・商品アピール	25
出席率・授業態度・チームワーク・質問頻度	25
<p>プロセスに得意不得意があると思いますが、実習に取り組む姿勢や努力を見ていきます。基本的には他の授業でも学んでいるスケッチ・図面・CADを活用したトータル実習になります。課題の実践だけでなく、講師・助手・同じ実習生との意見交換・積極的なリサーチとアイデア出し・コミュニケーション力も重視したいと思います。またチームでの実習になりますのでチームワークのある、連携のできた取組も重視いたします。</p>	
学習到達目標	<p>デザイン開発の段階で出てくる多くの課題や問題をチームで解決しながら、製品のコンセプトを構築していきます。自分の考えを仲間や講師とディスカッションして、お互いの意見を交換・吸収しながらアイデアをより正確な方向性にフォーカスします。その上で多くのリサーチとスケッチをして、それをもとに製品のイメージやサイズ感を決定していきます。製作図面で描き、モックアップ試作を木工にて製作していきます。最終プレゼンテーションにてアイデアの完成品・コンセプト・構想価格を発表してもらいます。本実習で各プロセスを大事にして完成品をイメージしながら自己やチームのスケジュールを管理していくことが大切になります。</p>
先修条件	
実務経験	玩具デザイン・遊具デザイン・家具デザインやディレクションの実務の経験あり。
その他	<p>1 回目では講師の講和（関康子先生または橘高春生先生）を予定。 2 回目では課外での授業として、遊具のある現場の見学・ブランドメーカーの見学を実施 その他でも幼児教育学科 への意見交換を含めて、ゼミ室・木工室以下の活動も想定しています。ただしコロナの関係で自粛などがある場合は別の安全な日程や手法を組む可能性もあります。</p>