

科目名	デザイン実習1 [プロダクト] (卒業必修)			
授業形態	実習	学年	1	
開講時期	2023年度 後期	単位数	2	
担当教員	沈 得正			
内容および計画	<p>デザイン実習Iでは、以下の2つの課題を設定する。</p> <p>課題1では、幼児玩具のデザインとして、子どもの心理的特徴や生理的特徴を踏まえて、積み木のデザインを行う。市場調査やデザインコンセプトづくりなどのデザインプロセス論はもちろん、実物制作を行い、木材の特性・加工方法について体得することができる。</p> <p>課題2では、竹を用いたモノづくりワークショップのためのキットデザインを行う。竹という特殊な形状(筒状)は、材料として使いづらいという短所があげられる。その形状のままを商品として使用してしまうと、やばな感じになりがちである。課題2では、竹という特殊な形状の材料でどのように洗練された形を起せるのか、それにどんな商品が提案できるのかを習得するのは目的である。</p>			
1	課題1：積み木のデザイナーガイダンス&調査			
2	コンセプト検討&造形検討(スケッチ)			
3	コンセプト検討&造形検討・試作(スケッチ or CAD)			
4	実物制作			
5	実物制作 → 成果物の撮影			
6	作品DM制作 → 発表会			
7	3Dソフトによる3Dデジタルデータの作成&3Dプリンターでの出力			
8	課題2：竹を用いたモノづくりワークショップのためのキット 既存製品・竹の加工方法の調査→整理・分析			
9	竹の伐採&油抜き作業(学外授業)			
10	コンセプト検討&造形検討(スケッチ)			
11	コンセプト検討&造形検討・試作(スケッチ or CAD)			
12	実物制作			
13	実物制作			
14	実物制作&発表資料の作成			
15	ワークショップの実施			
教科書				
	タイトル	著者名	出版社	発行年
適宜に資料配布				
	参考書			
成績評価				
	評価方法			割合(%)
	アイデアの発想、展開能力			20
	造形力			20
	実行力			20
	調査分析能力			20
	コンセプチュアル能力			20

①実際に手を動かしながら作業することを重視する

②欠席（-5点）、遅刻（-2点）、早退（-2点）は、減点します。授業回数 1/3 以上の欠席は履修放棄とみなします。問題のある授業態度（居眠りや私語等）は、減点の対象とします。

学習到達目標	①幼児を対象とした木製玩具のコンセプトづくりが作成できるようになる。 ②木材・竹材の基本的な加工や使い方ができるようになる ③ワークショップのためのキットが作成できるようになる
先修条件	
実務経験	
その他	