

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	2023年度 後期	単位数	2		
担当教員	富永 周平				
内容および計画	<p>デザイン実習3においては、子どもの生活のメインである「あそび」をコンセプトに発育・創造力を促すことのできる身体で体感する遊具とその空間のデザインを行います。一つの製品でその空間を「あそびば」に変えることができ、子どもだけでなく、大人も「コドモゴコロ」を取り戻せるような、楽しい遊具のデザインの研究・製作を行なっていきます。ターゲットは幼稚園・保育園・こども園ですが、それ以外の大人も触れることができる役場・図書館や病院、駅、空港、音楽ホールやミュージアム、ショッピングモールなどの設置を想定した、「あそびば遊具・家具」のデザイン提案を目指していきます。</p> <p>実習1・2の経験を踏まえて、より幅広く・総合的なデザインプロセスを行い、美的・アートの要素も加えたデザイン力を発展させていきます。デザインしたものを単品の製品として見るのではなく、製品を取り巻く環境や人の関わりを意識した「あそびの風景」の空間デザインも含めて学びます。</p> <p>素材においては木工をメインとします。</p> <p>成果物はプレゼンテーションを行なった上で実際に提携先のこども園（白梅こども園）に設置致します。提携先のこども園においても、現在園舎の増築と改修の工事を予定しており、改修後は子育て支援スペースが整備されることとなります。そこで本実習では、子育て支援室の役割の一つである親子のコミュニケーションや絆を深める場の提供を目指し、その子育て支援のためのスペース内で使用する遊具のデザイン制作を行います。</p>				
1	①実習内容の説明 ②あそびを空間をデザインをするとは？②幼保現場の設計とデザイン（福井めぐみこども園） ③全国のおもちゃ美術館				
2	①実際に制作した遊具を持って行って設置して子どもたちに遊んでもらい、遊具のあり方、空間を取り方を知る（白梅こども園）				
3	①実習チームの役割分け②こども園の見学した内容を元にデザインアプローチは開発デザインをする商品のセレクト・リサーチ・コンセプト構築（ヒアリング+ディスカッション+指導）				
4	デザインアプローチは開発デザインをする商品のセレクト・デザインリサーチ・コンセプト構築（ヒアリング+ディスカッション+指導）				
5	デザインアプローチは開発デザインをする商品のセレクト・デザインリサーチ・コンセプト構築（ヒアリング+ディスカッション+指導）				
6	デザインワーク（スケッチ・CAD・図面）				
7	デザインワーク（スケッチ・CAD・図面）				
8	デザインワーク（スケッチ・CAD・図面）またはモックアップ（3Dプリンター・木工・レーザーなど）・木工加工などの調査と指導				
9	デザインワーク（スケッチ・CAD・図面）またはモックアップ（3Dプリンター・木工・レーザーなど）・木工加工などの調査と指導				
10	モックアップ（3Dプリンター・木工・レーザーなど）・木工加工などの調査と指導				
11	モックアップ（3Dプリンター・木工・レーザーなど）				
12	モックアップ（3Dプリンター・木工・レーザーなど）				
13	モックアップ（3Dプリンター・木工・レーザーなど）				
14	モックアップ（3Dプリンター・木工・レーザーなど）				
15	完成品のプレゼンテーション（批評会）				
教科書					
	タイトル	著者名	出版社	ISBN	発行年
	デザインの誤解	水野学	祥伝社新書	9784396114466	2016

参考書	
成績評価	
評価方法	割合(%)
デザインプロセス:①リサーチ・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・⑤CAD・⑥図面	25
作品レベル (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
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（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>