

科目名	プロダクトコンピュータ基礎演習
学年	1
開講期	前期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	金澤孝和
授業の概要及びテーマ	コンピュータをデザインの道具として使う基本として、業界標準となっているソフトウェアを使い練習していく。簡単な図形を描くことから始まり、画像処理の基本、レイアウト操作など、実際にデザインの現場で使える技術へと発展していく。
達成目標	・ Illustrator/Photoshop の基本操作を習得する。 ・ その知識を用いて期限内に課題制作ができる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力/造形力を養う授業
授業計画	01 ガイダンス/コンピュータの基本操作 02 Illustrator の基本操作 1 03 Illustrator の基本操作 2 04 Illustrator の基本操作 3 05 Illustrator の基本操作 4 06 Illustrator の基本操作 5 07 Illustrator の基本操作 6 08 Photoshop の基本操作 1 09 Photoshop の基本操作 2 10 Photoshop の基本操作 3 11 Photoshop の基本操作 4 12 Photoshop の基本操作 5 13 Illustrator と Photoshop の連携 14 Illustrator と Photoshop の連携 15 まとめ/講評
成績評価基準	提出課題と受講姿勢（提出課題 70%、受講姿勢 30%）の総合点を基準とし、欠席・遅刻・早退は総合点から減点する。なお成績評価の前提条件として、2/3 以上の出席が必須。また課題提出が締め切りを過ぎた場合は、遅れた日数により提出課題評価から減点する。
出席・遅刻の基準	履修ガイドの通り
テキスト(教科書)	授業時にプリントを配付する
参考書・参考資料等	授業中に適時指示する
用具	配付したプリントはすべてファイルに閉じて持参すること。
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	この授業では実際にコンピュータを操作しながら授業を行う。 操作説明を注意深く聞き、不明な点は積極的に質問する姿勢を望む。 授業開始時に重要な説明を行う事が多い。そのため少しの遅刻でも授業を理解するための障害となる。十分注意する事。
実務経験を活かした授業	指導にあたる教員は企業等における実務経験者であり、業務経験を活かした実践的な指導を行う。

科目名	基礎造形実習Ⅱ(描写) 〈プロダクトデザイン学科〉
学年	1
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	実習
単位数	2
担当教員	履修ガイド参照
授業の概要及びテーマ	基礎造形実習Ⅱでは、各学科の専門性に直結する内容の授業内容となるがプロダクトデザイン学科では、基礎的な表現と手法として色・形の重要性を改めて見直し、自身の意図が第三者に理解できるような表現を習得することを目指す。デッサンでは自身でモチーフを選び構成し、質感や表面処理、色などを意識し鉛筆で描画することで造形の成り立ちを理解する。 色彩描写では、花をモチーフにそのものが持つ特徴を見つけ再構成し色彩表現する。 三面図では、画面という平面上に立体を表現する手法として、三角法を中心とした図法を習得し、平面と立体との相関を理解する。
達成目標	描写表現手法による作品制作を通じて、「製品の造形の成り立ち」「色彩を用いた様々な表現」について追求し、基礎的な素材と技法の把握、多様な描写表現の習得を目標とします。 〈精密デッサン〉 ・ 形を正確に捉える事ができ正しい構図を得ることができる。 ・ 観察から得られる量感、質感、動きを認識し的確に描写できる。 ・ 個々の表現対象物の特徴を精緻に観察することができる。 〈三面図〉 ・ 製図法、概念、正投影図法及びアイソメトリック図法の基礎的理解が出来、図面上での2D⇔3D、立体・空間の抽象的把握ができる。 〈色彩描写〉 ・ それぞれの物質の特徴を抽出し的確な色彩と描写ができることにより表現をすることができる。 ・ 多様な表現で特徴ある色彩表現ができる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力/造形力を養う授業
授業計画	〈精密デッサン(布と製品)〉 01～03 ガイダンス・制作・講評 (別課題) 04～05 制作・講評 〈三面図〉 06 課題説明 07～09 制作 10 講評 〈色彩描写(自然物)〉 11 課題の説明 12～14 制作 15 講評 * 日程変更の可能性があるので、その場合は指示に従うこと。
成績評価基準	① 受講への態度、理解度(20%) ・ 説明、指導を理解し適切な制作ができた。 ・ 制作姿勢(制作空間を適切な状態に保つよう配慮し、能動的に制作を行えた。) ② 成果物(作品)の内容(80%) ・ 課題の条件を満たしている。 ・ 指導を成果に生かすことができた。 ・ 十分な考察と制作をした。 以上の①、②を合わせた評価から以下の内容を含めて総合的に評価します。 また、欠席/遅刻の回数、提出締め切りの超過や未提出は、これらを点数換算し評価から減点し、最終評価となります。
出席・遅刻の基準	出席は開始時間から終了時間までアトリエ・所定の場所で制作を行うことです。これ以外は出席と見なしません。(無断途中退室も含む) 授業開始5分前には準備をして始める用意をしてください。 原則、遅刻は認めません。もし正当な理由があり遅刻した場合は担当教員にその場で申告してください。なお授業開始 20分以降に遅れてきた学生に対しては欠席扱いとなりますので注意してください。
テキスト(教科書)	
参考書・参考資料等	課題資料としてプリントを配付する場合があります。このプリントは授業を通して(基礎造形実習Ⅱも含む)使用する場合があります。必ず毎授業持参することを求めます。(この為に基礎造形専用のファイルバインダーの購入と持参を求めます。)各学科毎の課題においては適宜説明があります。 また、大学図書館、書店などに各課題、基礎造形系(デザイン、描写、平面、立体、建築等)の入門書・技法書等が多数刊行されていますので普段から参照することを薦めます。
用具	授業前に適宜指示します。指示・指定された用具は必ず授業当日までに用意・持参すること。
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	基礎造形力(描写)は、今後の制作・研究を行う上で身に付ける大切な要素のひとつです。発想力と同様に基礎的な表現力がないければ具体的な成果につながりません。常にものを観察し、どのようにすれば的確な表現ができるのかという目を持つことを心がけてください。
実務経験を活かしした授業	指導にあたる教員は全て専門領域の実務経験者であり、それぞれの経験を活かし実践的な指導を行う

科目名	基礎造形実習Ⅱ(造形) 〈プロダクトデザイン学科〉
学年	1
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	実習
単位数	2
担当教員	履修ガイド参照
授業の概要及びテーマ	立体造形の手法の基礎的な素材・器材を使って造形表現を習得する。 図面から立体、スケッチから立体表現では、プロダクトデザインの分野でスタイロフォーム（発泡材）が手軽で素早く形状検討できる素材として、一般的にデザインの現場でも使用されていることから、これを用いたモデリングを行う。図面を読み取りモデル制作することを実習し、その後課題テーマに基づいたオリジナルな造形を考え、モデル化することでイメージの立体化を行う。 線材（糸）による造形では、糸を巻きつけることにより、線から立体への変化、色彩の変化を理解する。
達成目標	・ 基礎的な図形や図法の意味を理解できる。 ・ 平面上の図から正確な比率で立体を読み取ることができる。また同様に立体物を平面上の図に置き換えることができる。 ・ 有機的な面のもつ特徴を観察し、対比と構成による的確に造形表現ができる。 ・ 素材と用具を適切に扱う事ができる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力／造形力を養う授業
授業計画	図面から立体制作 01 課題説明・制作 02 制作 03 制作・講評 スケッチから立体制作 04 課題説明・スケッチ 05－06 スケッチ 07－09 モデル制作 10 モデル制作・講評 線材（糸）による色彩の構成 11 課題説明・細作 12－14 制作 15 制作・講評
成績評価基準	成績評価基準 ① 受講への態度、理解度（20％） ・ 説明、指導を理解し適切な制作ができた。 ・ 制作姿勢（制作空間を適切な状態に保つよう配慮し、能動的に制作を行えた。） ② 成果物（作品）の内容（80％） ・ 課題の条件を満たしている。 ・ 指導を成果に生かすことができた。 以上の①、②を合わせた評価から以下の内容を含めて総合的に評価します。 また、欠席／遅刻の回数、提出締め切りの超過や未提出は、これらを点数換算し評価から減点し、最終評価となります。
出席・遅刻の基準	出席とは授業開始時間から終了時までアトリエの所定の場所で制作を行うことです。 これ以外は出席と見なしません。授業開始5分前には準備をして始める用意をしてください。 原則、遅刻は認めません。もし正当な理由があり遅刻した場合は担当教員にその場で申告してください。なお授業開始 20分以降に遅れてきた学生に対しては欠席扱いとなりますので注意してください。 また課題によってはアトリエ入室を認めない場合があります。
テキスト（教科書）	
参考書・参考資料等	課題資料としてプリントを配付する場合があります。このプリントは授業を通して使用する事があります。必ず毎授業持参することを求めます。 また、大学図書館、書店などに課題、基礎造形系（描写、平面、立体等）の入門書・技法書等が多数刊行されていますので適宜参照することを薦めます。
用具	授業にて適宜指示します。授業日には必ず指示された用具を持参すること。
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	初めて扱う材料や、課題内容により講義、説明が重要になります。よく理解して授業に臨むことを求めます。また素材の特性や表現技法についても深く知る必要があります。 自ら興味をもって参考となる作品や資料にふれ予習をする習慣をつけてください。
実務経験を活かしした授業	指導にあたる教員は全て企業等における実務経験者であり、それぞれの業務経験を活かした実践的な指導を行う

科目名	基礎造形実習Ⅱ(素形材) 〈プロダクトデザイン学科〉
学年	1
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	実習
単位数	2
担当教員	履修ガイド参照
授業の概要及びテーマ	プロダクトデザイン学科の各コースでの素材を用いた実習授業である。それぞれの素材の特徴・特性を知り図面からのモデリング、織り、染め、ファッション、これらの課題を通してプロダクトデザインの基礎を学ぶ。 図面からモデリングでは、スタイロフォームで制作した立体造形を恒久的なモデルとするため、ケミカルウッドに置き換えて制作し、塗装を施すことでモックアップとしての完成品を目指す。 テキスタイル（織り）では、織り機を使って、織りの原理となる縦糸・横糸の構成を理解する。 テキスタイル（染め）では、絞り、型染などの基本手法・原理原則を理解する。 ファッションでは布素材を用い、ミシンによる縫製によってファッション小物を制作することで、布パーツの構成と制作手順を理解する。
達成目標	・ 課題の目的と条件をよく理解し、それらを満たす制作に積極的に取り組むことができる。 ・ 課題の説明を記録し制作過程をまとめることができる。 ・ 制作等の指導を理解することができ適切な質疑応答ができる。 ・ 制作に必要な準備ができ、正しい加工法や用具の取り扱いを実践でき、美しいデザインによる 完成度のある成果物が提出できる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力／造形力を養う授業
授業計画	ケミカルウッドによるモデリング 01 課題説明 02～05 制作 06 講評 テキスタイル：織り 07 課題説明・制作 08 制作 09 講評 テキスタイル：染め 10 課題説明・制作 11 制作 12 講評 ファッション 13 課題説明・制作 14 制作 15 講評 ※ 全体を3グループに分けて授業を行うため、必ずしもこの順番とはならない。 ※ 詳細日程は授業開始時に説明する。
成績評価基準	① 受講への態度、理解度（20%） ・ 説明、指導を理解し適切な制作ができた。 ・ 制作姿勢（制作空間を適切な状態に保つよう配慮し、能動的に制作を行えた。） ② 成果物（作品）の内容（80%） ・ 課題の条件を満たしている。 ・ 指導を成果に生かすことができた。 ・ 十分な考察と制作をした。 以上の①、②を合わせた評価から以下の内容を含めて総合的に評価します。 また、欠席／遅刻の回数、提出締め切りの超過や未提出は、これらを点数換算し評価から減点し、最終評価となります。
出席・遅刻の基準	出席とは授業開始時間から終了時間までアトリエの所定の場所で制作を行うことです。 これ以外は出席と見なしません。授業開始5分前には準備をして始める用意をしてください。 原則、遅刻は認めません。もし正当な理由があり遅刻した場合は担当教員にその場で申告してください。なお授業開始 20分以降に遅れてきた学生に対しては欠席扱いとなりますので注意してください。 また課題によってはアトリエ入室を認めない場合があります。
テキスト（教科書）	各課題により資料テキストを授業時に配付する場合があります。
参考書・参考資料等	課題資料としてプリントを配付する場合があります。このプリントは授業を通して使用する事があります。学科毎に求められた場合には必ず毎授業持参すること。 また、大学図書館、書店などに課題関連、基礎造形系の入門書・技法書等が多数刊行されていますので適宜参照することを薦めます。
用具	各課題制作に必要な準備・持参用具を適宜指示する。各自が使用する材料等は適宜購入してもらう場合があります。（各課題により異なります。）
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	プロダクトデザイン学科の中でも、大きく2つのコースがあり、さらに専門分野に細分化されていきます。これからの大学生活はどの領域に進むかによって、学がこともより専門的になっていきますが、その第一歩となるのが、この素形材の授業です。それぞれの領域の課題に興味を持ち、完成度の高い作品制作を目指してください。
実務経験を活かした授業	指導にあたる教員は全て企業等における実務経験者であり、それぞれの業務経験を活かした実践的な指導を行う

科目名	基礎造形実習Ⅱ(デザイン) 〈プロダクトデザイン学科〉
学年	1
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	実習
単位数	2
担当教員	履修ガイド参照
授業の概要及びテーマ	プロダクトデザインの最初の作品制作とそれを的確に記録するための実習である。 身近な製品をテーマに、持ちやすさ・使いやすさを考え、立体デザインとしてまとめていくことを目指す。 製品デザインでは、実際の製品を使い、問題点を洗い出し、解決するための手法を考え、造形に落ち込むための手法として、スケッチによりアイデア展開を行う。最後に簡単な発表を行う。 スケッチしたものから選んだアイデアを立体化し、実際に持ちやすさ・使いやすさを検証し、提案モデルを制作することで、機能と造形のバランスを学ぶ。 写真では基礎造形Ⅱで制作した作品をもとに、ライティングやセッティング、構図など作品を魅力的に見せるための写真撮影手法を学ぶ。
達成目標	〈スケッチ〉自分で考えたアイデアを紙の上(平面上)に、第3者が理解できるように表現できる。 〈モデリング〉スケッチで発想したアイデアを的確に立体化し、それが製品としての機能を満たすような造形となっている。 〈写真〉カメラの基本的操作・適切なライティングで、自身の作品をより魅力的なものに見えるよう撮影を行うことが出来る、その後の画像処理ができる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力／造形力を養う授業
授業計画	製品のデザイン(スケッチ) 01 課題説明 02～04 スケッチ展開 05 発表・講評 製品のデザイン(モデリング) 06 課題説明 07～09 モデリング 10 発表・講評 写真(製品を効果的に見せる) 11 デジタル一眼レフの基本操作講義 12 撮影1／セッティングとライティング基礎 13 撮影2／作品の撮影 14 撮影3／作品の撮影 15 撮影4／作品の撮影、講評
成績評価基準	① 受講への態度、理解度(20%) ・ 受講、制作の準備ができていた。 ・ 説明、指導を理解し適切な制作ができた。 ・ 制作姿勢(制作空間を適切な状態に保つよう配慮し、能動的に制作を行えた。) ② 成果物(作品)の内容(80%) ・ 課題の条件を満たしている。 ・ 指導を成果に生かすことができた。 ・ 十分な考察と制作をした。 ・ プレゼンテーション 以上の①、②を合わせた評価から以下の内容を含めて総合的に評価します。 また、欠席／遅刻の回数、提出締め切りの超過或未提出は、これらを点数換算し評価から減点し、最終評価となります。
出席・遅刻の基準	出席とは授業開始時間から終了時間までアトリエの所定の場所で制作を行うことです。 これ以外は出席と見なしません。授業開始5分前には準備をして始める用意をしてください。 原則、遅刻は認めません。もし正当な理由があり遅刻した場合は担当教員にその場で申告してください。なお授業開始 20分以降に遅れてきた学生に対しては欠席扱いとなりますので注意してください。 また課題によってはアトリエ入室を認めない場合があります。
テキスト(教科書)	必要に応じて、適宜指示または配付する。
参考書・参考資料等	〈写真〉デジタル映像表現「改訂版」デジタル映像表現編集委員会編(CGARTS 協会)3,150円
用具	授業にて適宜指示する。
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	プロダクトデザインにおける作品制作は、「想像を巡らせ」「考える」ことから始まる。身の回りにあるモノを使いながら、使いやすさ・扱いやすさなどを気にかけて生活することで、何かしらの発見や気づきがあるはずである。そういった経験を蓄積しておくこと。
実務経験を活かした授業	指導にあたる教員は全て企業等における実務経験者であり、それぞれの業務経験を活かした実践的な指導を行う

科目名	プロダクトコンピュータ演習
学年	1
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	金澤孝和
授業の概要及びテーマ	コンピュータ基礎演習の発展として Adobe Illustrator 及び Photoshop を自由に使いこなし、思い通りに、かつ正確に作画するための練習を行う。また Illustrator と Photoshop の連携した使用方法についても、より詳しく学習する。
達成目標	・ Illustrator/Photoshop をツールとして思い通りに、かつ正確に操作ができる。 ・ 知識を応用して期限内に課題制作ができる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力/造形力を養う授業
授業計画	01 ガイダンス/Illustrator 02 Illustrator 03 Illustrator 04 Illustrator 05 Illustrator 06 Illustrator 07 Illustrator 08 Photoshop 09 Photoshop 10 Photoshop 11 Illustrator と Photoshop の連携 12 Illustrator と Photoshop の連携 13 Illustrator と Photoshop の連携 14 Illustrator と Photoshop の連携 15 まとめ/講評
成績評価基準	提出課題と受講姿勢（提出課題 70%、受講姿勢 30%）の総合点を基準とし、欠席・遅刻・早退は総合点から減点する。なお成績評価の前提条件として、2/3 以上の出席が必須。また課題提出が締め切りを過ぎた場合は、遅れた日数により提出課題評価から減点する。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト（教科書）	授業時にプリントを配付する。
参考書・参考資料等	必要に応じて適時指示する。
用具	配布したプリントはすべてファイルに閉じて持参すること。
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	この授業では、Illustrator、Photoshop の基本操作は前期で習得していることを前提としている。不安のある履修者は事前に予習をしておくこと。授業開始時に重要な説明を行うことが多い。そのため少しの遅刻でも授業を理解するための障害となる。十分注意すること。
実務経験を活かした授業	指導にあたる教員は企業等における実務経験者であり、業務経験を活かした実践的な指導を行う。

科目名	プロダクトデザイン基礎実習Ⅰ
学年	2
開講期	前期
必修/選択	必修
授業形態	実習
単位数	4
担当教員	池永 隆、◎金澤孝和、金山正真、菊池加代子、齋藤和彦、境野広志、鈴木均治、土田知也、増田 譲、近藤実可子
授業の概要及びテーマ	プロダクトデザイン系専門授業の基礎として、広い領域をそれぞれの課題から学ぶ。 全体を2グループに分けて授業を行う。プロダクトデザインコース/テキスタイル・ファッションデザインコース、2つのコースでそれぞれ課題に取り組む。指定されたテーマに対し、様々な試行錯誤を繰り返しながらアイデア具現化へのアプローチを体現する。
達成目標	・指定されたテーマに対して、よく考察をして、それを表現することができる ・その時点での「ベストを尽くした」と言えるような作品を作る
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	演習課題を通じて、構想力、造形力を総合的に養う。また、課題に関わる調査・分析や発表(プレゼンテーション)等により、社会人基礎力を向上させる
授業計画	〈プロダクトデザインコース課題(同期的に2課題)〉 01 ガイダンス、ブレインストーミング 02 調査 03～14 コンセプトの検討 造形検討 モデル制作 15 講評 〈テキスタイル・ファッションデザインコース課題〉 16 ガイダンス、染色 17～18 染色 19～21 織り、ソーイング 22 レクチャー、アイデア検討 23 アイデア検討、試作 24～29 制作 30 講評
成績評価基準	3つの課題の総合点から欠席及び遅刻点を減点する。 ただし、2/3以上の出席および課題提出が単位修得の必要条件となる。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	授業においてプリントを配付する。
参考書・参考資料等	必要に応じて適宜指示する。
用具	調査～アイデア展開に必要な文具、画材、情報端末 モデル制作に必要な作業着、材料、道具類、その他必要と思われるものを各自準備してくること。
履修制限等	※ 本実習の単位を修得していないと、後期のプロダクトデザイン基礎実習Ⅱ(A)・(B)を履修することができない
履修希望者への要望・事前準備	週2回の授業であるが、授業時間だけの作業では決して満足するような結果は得られない。毎回の授業において教員に指摘されたことに、授業外の時間を使って取り組むことが大切である。
実務経験を活かした授業	指導にあたる教員は全て企業等における実務経験者であり、それぞれの業務経験を活かした実践的な指導を行う

科目名	プロダクト材料学
学年	2
開講期	前期
必修/選択	必修
授業形態	講義
単位数	2
担当教員	◎菊池加代子、齋藤 博
授業の概要及びテーマ	人類は、道具を利用して自然素材から身体を使い様々な生活必需品を作ってきました。現在では、自然素材はもとより、自然素材を人工的に合成、改良する事で新素材を開発し、製造工程は手作業から多岐に進化して様々な製造方法で製品が流通しています。 ものづくりに於いては、原材料の知識から製造工程までを理解しなくては製品をつくることはできないことから、本授業では、世界各地の伝統的なものづくり文化や最先端の素材技術開発を柔軟な思考で捉え、地球環境や持続性も踏まえて私達のデザイン活動に応用が出来る事をテーマとします。
達成目標	ものづくりを構成する素材に関する幅広い知識を習得し、それらの原料、造形方法および製造技術の現実を理解する。 伝統的なものづくり文化や最先端の素材技術開発を柔軟な思考で捉え、地球環境や持続性も踏まえてものづくり活動に応用が出来る。 設計者、生産者、コンシューマー間のコミュニケーション用語を理解し、自分の言葉として活用、説明出来る様になる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	社会人基礎力／構想力／造形力を養う授業 (「教育目標に掲げる3つの能力」を実現するためには、素材の知識が欠かせません。豊富な素材の知識は、次代を創造するデザインマインドの確立に於ける重要な要素です。この授業で知識を増やします。)
授業計画	テキスタイル材料(8回)は菊池加代子が担当、プロダクト材料(7回)は齋藤博が担当する。 01 ガイダンス テキスタイル・繊維とは。天然繊維動物性「絹」 02 天然繊維動物性「羊毛・獣毛」 03 天然繊維植物性「綿・麻・ほか」 04 化学繊維「再生繊維」「合成繊維」「無機繊維」 05 糸から布へ「織」 06 糸から布へ「編」 07 加工「染色」「プリント」「しわ」等の加飾から「防災」「抗菌」等の機能付加工など 08 まとめ・テキスタイルの可能性 09 PD 材料とは 10 鉄系金属「鋼・ステンレス・ほか」 11 非鉄金属「アルミ・銅・チタン」 12 有機材料「樹脂」 13 有機材料「ゴム・複合材料」 14 無機材料「セラミックス・ガラス」 15 PD 材料 まとめ 試験
成績評価基準	授業内容に合わせた提出物(レポート及び制作するサンプル等)と試験を評価の対象とし、未提出がある場合は単位を与えません。 提出が遅れた場合は、日数に応じて減点します。 テキスタイル 50 点満点、プロダクト 50 点満点の合計で採点します。 欠席(－5 点)、遅刻(－3 点)、早退(－3 点)、4 回以上の欠席は不合格とする。問題のある授業態度(居眠りやおしゃべり等)は、減点の対象とします。
出席・遅刻の基準	遅刻は、授業開始後の「5 分」までと厳しくとります。 出席に対する不正があった場合は、原則不合格となります。
テキスト(教科書)	授業開始時に適宜、必要な資料を配布します。
参考書・参考資料等	授業時に適宜紹介します。
用具	適宜、授業の中で指示します。 テキスタイル初回の授業に「ホチキス」又は「木工用ボンド」を持参してください。素材サンプルを作ります。
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	暮らしに必要な「もの」を改めて観てみましょう。一日に必要な「もの」はどのくらいあるでしょうか？その素材はなんですか？どのようにしてつくられているのでしょうか？ そして、それに満足していますか？気に入っているところや不満なところは？ いろいろな「もの」に興味を持って観察して見直してください。
実務経験を活かしした授業	作家活動及び商品製作販売の経験を持つ教員が、その経験をいかしてデザインから製作に必要となる素材の特性や構造、製造方法、仕上げ、メンテナンスなどを実際の資料を見せながら講義をする(菊池)

科目名	生産技術論
学年	2
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	講義
単位数	2
担当教員	◎境野広志、長谷川克義、齋藤 博
授業の概要及びテーマ	人類は道具を活用して天然材料から手作業で生活に必要なものを作ってきた。そしてそれを発展させることで複雑かつ高機能なものを大量に製造することができるようになり、現在では新しい製造、加工技術により更に多種多様な製品を製造している。 そこで本授業では、材料を製品に仕上げるまでの基本的な製造プロセスを学ぶことによって、より高機能な製品の開発やそれに則したデザインが行えるようになることを意図している。
達成目標	工業製造に関する幅広い知識を習得し、それらの造形法および製造技術の現実を理解する。 また、設計者、生産者、コンシューマー間のコミュニケーション用語を理解し、自分の言葉として活用、説明ができるようになる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	造形する際に必須の知識である加工法、生産技術についての理解する。また実際の生産現場を見学することにより社会人としての基礎的なコミュニケーション、態度などを習得する。
授業計画	01 イントロダクション：ものづくりの歴史と生産技術 02 除去加工：切削、研削、研磨 03 除去加工の続きと変形加工：放電、レーザ、プレス、鍛造、鋳造 04 付加・接合加工：3D造形、溶接、ろう付 05 処理加工：めっき、塗装、CVD/PVD 06 自然素材（木材、紙、繊維）の材料特性と加工 07 生産管理技術と最新生産技術 08 総まとめ 09～15 学外見学（時間外に集中講義として実施。9月または11月～1月の土曜など2日～3日間）
成績評価基準	講義及び見学におけるレポート、小テスト、履修態度で評価する。 講義においてはレポート課題（40%）と小テスト（60%）で評価する。 見学はレポートで評価する。 出席率が全体で2/3相当を下回る場合は単位を与えない。見学は所定の行程全て参加のこと。 講義の遅刻は3回で1回の欠席扱いとする。見学については遅刻は認めない。
出席・遅刻の基準	講義については20分まで遅刻とする。 見学は遅刻は参加不可、欠席とする。また一回の欠席で3回分と見做す。
テキスト（教科書）	授業開始時に必要な資料を配付する。
参考書・参考資料等	特に指定はしないが、情報源と情報媒体を折に触れて活用すること。
用具	
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	多種多様な工業製品に関心をいただき、デザインのみならず、使われている素材や特徴を想像する習慣を身につけて下さい。 さらに造形・組み立て技術の良し悪しを判断する癖を身につけて下さい。 また履修条件では無いが前期のプロダクト材料学の修得が好ましい。
実務経験を活かし た授業	

科目名	プロダクトスケッチ実習Ⅰ
学年	1
開講期	後期
必修/選択	選択
授業形態	実習
単位数	2
担当教員	池永 隆、◎齋藤和彦
授業の概要及びテーマ	プロダクトデザイナーをはじめ新しいモノを生み出す仕事において、自身のイメージをスケッチなどで2次元表現することによって、第三者にそのカタチを伝える事が必須である。 このプロダクトスケッチ実習Ⅰでは、そうした「スケッチワーク」を基礎的な内容から学び、実践的なスキルレベルの習得を目指す。
達成目標	・ スケッチ作業の原理原則を理解し、形状を正しくとらえる事が出来る。 ・ 美しい線が描け、正確に面の明暗とコントラスト、素材の特徴を表現出来る。 ・ アイデアの発想、及びそのアイデアを具体的なスケッチとして再現できる。 ・ 描いたスケッチが第三者へのコミュニケーションツールとして正しい情報を伝えられる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	造形力を養う授業
授業計画	01 ガイダンス フリーハンドスケッチ 02 透視図の理解と立方体の作図 03 円柱と陰影を描く 04 球体と陰影を描く 05 マーカースケッチ(マーカの基礎) 06 マーカースケッチ(立方体と陰影) 07 マーカースケッチ(円・楕円・曲線) 08 マーカースケッチ・質感表現1 09 質感表現2 10 質感表現3 11 応用表現1 12 応用表現2 13 応用表現3 14 応用表現4 15 最終レンダリング(完成予想図)制作
成績評価基準	課題提出については毎回提出を原則とし、授業内容の理解度、作画の丁寧さ、完成度などを基準とした総合点とする。(80%) 詳細は授業ごとに指示をするので、それに従って提出のこと。 単位修得には2/3以上の出席が必須で、それを下回る場合は単位を与えられない。 提出課題の未提出・授業参加態度・欠席日数は最終評価において減点対象となる。(20%)
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	授業期間中テキスト(冊子)を貸与する
参考書・参考資料等	自動車とプロダクトデザインの基本と応用 平野幸夫著 三樹書房
用具	コピックマーカークールグレイ12色セット、コピックマーカーク12色基本セット、パステル、色鉛筆、鉛筆、ボールペン、コピー用紙(A3/A4)、修正液、定規など コピックマーカークは各自用意すること。 (参考)コピックマーカーク12色セット 4560円(税別)
履修制限等	本実習の単位修得は「プロダクトスケッチ実習Ⅱ」履修の条件となる。
履修希望者への要望・事前準備	スケッチの上達のためには、ある程度の訓練と繰り返しの作業が必要で、授業時間以外でも常に手を動かすこと。テキストの該当箇所を参照し、授業内容に関するスケッチの予習・復習を行うことが望ましい。
実務経験を活かした授業	自動車メーカー(齋藤)、家電メーカー(池永)のデザイン部門において、長年デザイナーとして実務を行ってきた教員が、その経験と技術を活かして、デザイン業務に必要なスケッチの技術について実習・指導を行う。

科目名	プロダクトスケッチ実習Ⅱ
学年	2
開講期	前期
必修/選択	選択
授業形態	実習
単位数	2
担当教員	◎齋藤和彦、増田 譲
授業の概要及びテーマ	第1学年後期に開講される「プロダクトスケッチ実習Ⅰ」を基礎とした、より実践的なスケッチスキルの修得を目指した授業という位置付けとなる。 生み出した造形やアイデアを第三者が理解しやすいスケッチやレンダリングとして表現し、より正確なコミュニケーションが図れることを目指すものである。 この授業では、マーカなどの画材を用いた従来の手描きスケッチと、Photoshop、Illustrator を用いた PC 上でのスケッチを、複合的な表現を必要とするプロダクト製品である輸送機器や家電・情報機器を題材にその手法を学習する。
達成目標	- 工業製品の色彩、表面処理表現ができるようになる。 - デザインの意図が、的確に第三者に伝わるスケッチが描けるようになる。 - Photoshop、Illustrator によるスケッチが的確に描ける。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力／造形力を養う授業
授業計画	01 ガイダンス フリーハントスケッチと着彩 02 三面図に着彩（質感表現） 03 輸送機器 1 04 輸送機器 2 05 輸送機器 3 06 家電・情報機器 1 07 家電・情報機器 2 08 家電・情報機器 3 (Illustrator) 09 家電・情報機器 4 (Illustrator) 10 家電・情報機器 5 (Illustrator) 11 Photoshop スケッチ 1 12 Photoshop スケッチ 2 13 Photoshop スケッチ 3 14 総合スケッチ 1 15 総合スケッチ 2 ・ 08～13 についてはコンピュータ演習室で行うこともあります。 * 授業内容により教室が変わることがあるため、その場合は指示にしたがうこと。
成績評価基準	課題提出については毎回提出を原則とし、授業内容の理解度、作画の丁寧さ、完成度などを基準とした総合点とする。提出物の詳細は授業ごとに指示をするので、それに従って提出のこと。(80%) 単位修得には2/3以上の出席が必須で、それを下回る場合は単位を与えられない。 提出課題の未提出・授業参加態度・欠席日数は最終評価において減点対象となる。(20%)
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	授業期間中、テキスト(冊子)を貸与する
参考書・参考資料等	
用具	コピックマーカー グレイセット、コピックマーカー12色基本セット、パステル、色鉛筆、鉛筆、ボールペン、コピー用紙(A3/A4)、修正液、定規など コピックマーカーは各自用意すること。 (参考) 12色セット 4560円(税別) Photoshop, Illustrator がインストールされたノート PC。
履修制限等	「プロダクトスケッチ実習Ⅰ」を単位修得していることが履修の条件。
履修希望者への要望・事前準備	スケッチは日頃からの練習が上達の早道であり、手を動かし、画材に慣れておくこと。 早く描けることが目標ではないので、第三者に理解しやすいスケッチを目指すこと。 テキストの該当箇所を参照し、授業内容に関する予習・復習を行うことが望ましい。
実務経験を活かした授業	自動車メーカー(齋藤)、家電メーカー(増田)のデザイン部門でデザイナー経験のある教員が、その経験と技術を活かして、デザイン業務に必要なスケッチ作画方法について実習・指導を行う。

科目名	プロダクト 3DCG 演習 I
学年	2
開講期	前期
必修/選択	選択
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	土田知也
授業の概要及びテーマ	プロダクトデザインのプロセスにおいて、時間短縮のため及びより自由な造形のため、さらに 3D プリンターによるプロトタイピングの～として 3DCG (CAD) は必要不可欠なツールとなっている。この授業では Fusion360 を用いて基本的な操作を学習する。
達成目標	・ 基本的な操作方法を確実にマスターすること。 ・ 課題で提示されるモデルを完璧に作り上げること。 ・ 提出期限を守ること。 ・ 自分のイメージした質感、色彩で美しくレンダリングできるようになること。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力/造形力を養う授業
授業計画	01 ガイダンス及びインターフェース 02 ソリッド1 03 ソリッド2 04 ソリッド3 05 ソリッド4 06 レンダリング 07 ソリッド5 08 ソリッド6 09 ソリッド7 10 サーフェース1 11 サーフェース2 12 サーフェース3 13 サーフェース4 14 自由課題 15 自由課題
成績評価基準	毎回提出される課題の総合点から、欠席、遅刻点を減点する。 ただし、2/3以上の出席及び課題提出をした履修者のみ単位付与を検討する。 なお、公欠事由、病気、事故などの理由がない限り、提出期限に遅れての提出は認めない。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	毎回の授業においてプリントを配付する。
参考書・参考資料等	Fusion360 モデリング・マスター / 株式会社ソーテック, 礒信一 著 Fusion360 操作ガイド / スリプリ(3D ワークス株式会社), 三谷大暁, 別所智広, 坂元浩二 著
用具	
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	本演習は2年後期に開講される3DCG 演習Ⅱを通して、デザインのツールとして3DCGを使いこなせるようになることを目的としている。従って、ゴールから逆算したカリキュラムとなり、課題は毎回提出され確実に授業時間内では終了しない。とりえず経験のために受講しようという様な姿勢では続かないので注意すること。
実務経験を活かし た授業	

科目名	プロダクトデザイン基礎実習Ⅱ(A)
学年	2
開講期	後期
必修/選択	選択
授業形態	実習
単位数	4
担当教員	池永 隆、金澤孝和、◎金山正貴、齋藤和彦、境野広志、土田知也、増田 譲
授業の概要及びテーマ	設定されたプロダクトやサービス領域のもとで、調査からプレゼンテーションにいたる一通りのプロセスを踏み課題制作に取り組む。 第一から第三課題ともグループワークと個人ワークを組み合わせて取り組み以下の3つの課題を設定する。 ① 家電・情報機器の領域 ② ユーザー体験をベースにしたサービス・UI 領域 ③ 生活雑貨・日用品の領域
達成目標	・ 今までの授業で得た知識・スキルをフルに活用した課題制作を行うこと。 ・ 結果のみならずプロセスを大切にしたい取り組みを行うこと。 ・ ポートフォリオに載せられるようなレベルの高い作品を作ること。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	社会人基礎力／構想力／造形力を養う授業
授業計画	「第一課題」 01 ガイダンス、調査 02 調査 03~04 コンセプトの検討 05~06 造形検討 07~09 モデル制作、プレゼンテーション準備 10 プレゼンテーション 「第二課題」 11 ガイダンス、調査 12 調査 13~14 コンセプトの検討 15~16 造形検討 17~19 モデル制作、プレゼンテーション準備 20 プレゼンテーション 「第三課題」 21 ガイダンス、調査 22~23 調査分析 まとめ 24~25 コンセプトの検討 26~27 UI・シナリオ検討 28~29 ムービー制作、プレゼンテーション準備 30 プレゼンテーション *授業時間外で東京でのデザインイベントを見学する。 原則参加とし、レポート提出を必須とする。 そこで得た知見をもって、課題制作を行い、それをもって評価する。
成績評価基準	課題の総合点から欠席・遅刻点を減点する。 なお、2/3以上の出席及び課題提出をした履修者のみ単位付与を検討する。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	授業において適宜プリントを配付する。
参考書・参考資料等	必要に応じて適宜指示する。
用具	
履修制限等	プロダクトデザイン基礎実習Ⅰの単位を修得していること
履修希望者への要望・事前準備	授業時間はもちろん、授業外の取り組みが大切である。少しでも良いものにするべく前向きに取り組んで欲しい。
実務経験を活かした授業	指導にあたる教員は全て企業等における実務経験者であり、それぞれの業務経験を活かした実践的な指導を行う

科目名	プロダクトデザイン基礎実習Ⅱ(B)
学年	2
開講期	後期
必修/選択	選択
授業形態	実習
単位数	4
担当教員	菊池加代子、◎鈴木均治、安永 哲
授業の概要及びテーマ	● 織・染・ファッションそれぞれの基礎を学び3年次の専門選択の一助とする。 〈織〉 織機を用いた布制作と動物性繊維の糸染め、ウールの縮絨仕上げを習得する。 〈染〉 型糊防染及び型捺染による作品制作をとおして連続模様を習得する。 〈ファッション〉 縫製仕様書の書き方、既製品の基本的な構造を理解する。 テーマに沿って自らコンセプトを立て、解体した既製品を再構築し、新たな衣服を制作する。 異なる衣服を多様に組み合わせることにより、パターンの構成力を身につける。
達成目標	・ 素材の特性および手法における制約を理解しデザインに生かすことが出来る。 ・ 制作における各工程の作業の意味を理解し、実行することが出来る。 ・ ファイル等で制作の記録をまとめることが出来る。 ・ 期限を守り課題作品を提出することが出来る。 ・ 安全に注意を払い、一人で作業することが出来る。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	造形力を養う授業
授業計画	● 織・染・ファッションの内容をそれぞれ5週間を2または3のグループでローテーションする。(週あたり2コマ×2回実施) 〈織〉 01 <ストライプとチェック>ストライプのデザイン・「Weaving note (織計画表)」作成・織機に経糸をかける 02 <ストライプとチェック>織機に経糸をかける・織 03 <マフラー>デザイン・ウールの糸染め・「Weaving note (織計画表)」作成 04 <マフラー>織機に経糸をかける・織 05 <マフラー>仕上げ・講評 〈染〉 06 精練・敷き糊・唐草型型彫り / 豆引き・紗張り・藍建て・基本型説明 07 唐草糊置き・基本型型彫り・紗張り / 基本型糊置き・応用型説明 08 藍染・応用型デザインチェック・応用型型彫り / 応用型紗張り・型捺染説明 09 応用型糊置き・型捺染デザインチェック色糊説明 / 応用型藍染・型捺染糊置き 10 型捺染しごき・蒸熱・仕上げ / プレゼン・講評 〈ファッション〉 11 縫製仕様書の作成、既製品の考察、解体 12 デザイン考案、パターンの再構築、製作工程の確認 13～14 解体、縫製、加工 15 仕上げ、プレゼンテーション *授業時間外で東京でのデザインイベントを見学する。 原則参加とし、レポート提出を必須とする。 そこで得た知見をもって、課題制作を行い、それをもって評価する。
成績評価基準	製作姿勢及び理解度(50%) 課題による成果物<作品>の内容(50%)を合わせた評価。
出席・遅刻の基準	遅刻は5分までとする。遅刻及び欠席は素点より減点する。
テキスト(教科書)	課題資料としてプリントを配付。
参考書・参考資料等	適宜紹介する。
用具	織：糸代として3,000円から4,000円程度必要。 染：布代として1,000円程度必要。 ファッション：授業にて適宜指示する。
履修制限等	プロダクトデザイン基礎実習Ⅰの単位を修得していること。
履修希望者への要望・事前準備	授業時間だけの作業だけでは決して満足するような作品は出来上がらない。 製作行程を各々しっかり計画立てること。
実務経験を活かした授業	

科目名	プロダクトCAD演習
学年	2
開講期	後期
必修/選択	選択
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	金山正貴、◎土田知也
授業の概要及びテーマ	立体デザインの分野では「図面」の作成・読解は不可欠の能力である。 この授業では具体的な図面作成上の約束事、表現のノウハウ等を具体的な課題により養う。 なおソフトはAutoCadを使用する。
達成目標	・ JIS 規格の図面の書き方の基本をマスターすること。 ・ 課題において決まりごとをしっかりと守って図面を描くこと。 ・ 提出期限を守ること。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力／造形力を養う授業 (デザイナーは自らの造形を正確に第三者に伝える技術をもたなくてはならない。図面はそのための大切な手段である。)
授業計画	01 授業ガイダンス CAD とは？ 02 AutoCad 1 03 AutoCad 2 04 AutoCad 3 05 AutoCad 4 06 図面の基本1 07 図面の基本2 08 図面の基本3 09 図面の基本4 10 図面の基本5 11 図面の基本6 12 実物の図面化1 13 実物の図面化1 14 実物の図面化2 15 実物の図面化2
成績評価基準	提出課題の総合点から欠席、遅刻点を減点する。 ただし、2/3以上の出席および課題提出をした履修者のみ単位付与を検討する。 なお、公欠事由、病気、事故などの理由がない限り、提出期限に遅れての提出は認めない。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	01～06 はプリントを配付する。
参考書・参考資料等	
用具	ノギス、直線定規
履修制限等	本演習はプロダクト3DCG 演習 I の単位取得を受講条件とする。
履修希望者への要望・事前準備	それなりに複雑な図面を描けるようになることを目的とするため負荷もそれなりに高い。何となく、あるいは、とっておいた方がよいと言われたから等の後ろ向きな理由での履修は遠慮してもらいたい。もちろん、図面が描ける様になりたいという強い意志を持つての履修は学科を問わず歓迎する。
実務経験を活かした授業	

科目名	プロダクト 3DCG 演習Ⅱ
学年	2
開講期	後期
必修/選択	選択
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	土田知也
授業の概要及びテーマ	プロダクトデザインのプロセスにおいて、時間短縮のため及びより自由な造形のため3DCG (CAD) は必要不可欠なツールとなっている。この授業はプロダクト3DCG 演習Ⅰの続きの授業であり、より複雑な曲面に対応する操作を学習し様々な対象をモデリング、レンダリング、アニメーション化する。
達成目標	・ 新たに学んだ操作方法を確実にマスターすること。 ・ 課題で提出されるモデルを完璧に作り上げること。 ・ 提出期限を守ること。 ・ 自分の描いたカタチを自由に立体化できるようになること。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力/造形力を養う授業
授業計画	01 ソリッド復習1 02 ソリッド復習2 03 サーフェース復習1 04 サーフェース復習2 05 アニメーション1 06 アニメーション2 07 フォーム1 08 フォーム2 09 フォーム3 10 フォーム4 11 フォーム5 12 フォーム6 13 フォーム7 14 自由課題制作 15 自由課題制作
成績評価基準	原則として毎回提出される課題の総合点から、欠席・遅刻点を減点する。 ただし、2/3以上の出席及び課題提出をした履修者のみ単位付与を検討する。 なお、公欠事由、病気・事故などの理由がない限り、提出期限に遅れての提出は認めない。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	毎回の授業においてプリントを配付する。
参考書・参考資料等	Fusion360 Japan https://www.youtube.com/channel/UCqmZCkX0ZYFywI5RxeQht6A
用具	
履修制限等	本授業はプロダクト3DCG 演習Ⅰの単位修得を履修条件とする。
履修希望者への要望・事前準備	
実務経験を活かし た授業	

科目名	ファッション画実習
学年	2
開講期	後期
必修/選択	選択
授業形態	実習
単位数	2
担当教員	金石浩一
授業の概要及びテーマ	ファッションデザインの現場では、必要な情報を伝えるためのツールとして、様々なテクニックのイラストやデザイン画の描き方・伝え方がある。 自分のアイデアやスケッチをまとめ、コンセプト立案し、その意図を的確に伝えられるデザイン画の描き方を学ぶことにより、効果的に企画提案するテクニックやセンスを磨く。 個性を大切にしたいドローイングや、コラージュなどによるイメージボードを制作し、プレゼンテーションを行う。
達成目標	- 現在のファッション業界が必要としている、ファッションデザイン画を描く事ができる。 - 衣服をデザインした時のバランス感、デフォルメの仕方を習得できる。 - 個々のおいた設定よりオリジナルな衣服デザイン、イメージボードの作成ができる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	社会人基礎力／構想力／造形力を養う授業
授業計画	01 ファッション概論 02 人物クロッキー 03 スタイル画の基礎 04 イラストレーターを使用した素材表現・テクニック① 05 イラストレーターを使用した素材表現・テクニック② 06 イラストレーターを使用した素材表現・テクニック③ 07 フォトショップを使用した素材表現・テクニック 08 平絵の書き方① 09 平絵の書き方② 10 パターンの基礎知識① 11 パターンの基礎知識② 12 ファッション企画プレゼンテーション① 13 ファッション企画プレゼンテーション② 14 ファッション企画プレゼンテーション③ 15 最終プレゼンテーション
成績評価基準	提出課題作品 70%、授業参加態度・制作姿勢 30%
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	授業内でプリントを配付するほか、適宜紹介する。
参考書・参考資料等	『ファッション・デザイナーの創作スケッチブック』ハイウエル・デイヴィス 著 P-Vine BOOKs 『ファッションデザインアイデアノート』サイモン・トラバーズ＝サリダ・ザマン 著 グラフィック社
用具	筆記用具、水彩絵具、パステル、色鉛筆、ノートパソコンなど、適宜指示する。
履修制限等	[プロダクトデザイン基礎Ⅱ(B)]、[テキスタイルファッション CAD]と授業内容がリンクする部分があるため、テキスタイル・ファッションデザインコースに興味のある学生は、3つの授業を同時に履修することを推奨する。 (他コースの学生は、ファッション画実習のみでも履修は可能)
履修希望者への要望・事前準備	- 授業内容は進行状況等に応じて変動することがある。 - 興味のあるファッション、絵画、デザインなどの画像や情報を収集、スクラップし、日頃からファイリングしておく癖をつけておくこと。
実務経験を活かした授業	指導に当たる教員は、企業等における実務経験者であり、業務経験を生かした実践的な指導を行う。

科目名	テキスタイル・ファッションCAD演習
学年	2
開講期	後期
必修/選択	選択
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	◎鈴木均治、安永 哲、山本正記、
授業の概要及びテーマ	この授業は、テキスタイル（山本正記）ファッション（安永 哲）が分担して行ないます。テキスタイル・ファッションを専攻する学生には必須の授業です。 <テキスタイル> プリントにおけるPCの関わり方としては大別して2種類考えられる。一つには人の手によって行われていた作業の効率を高め、製品の安定を計るという目的。もう一つには、染色用インクジェットプリンター等、従来の方法とは異なる出力を前提とした表現の追求にあると考える。 この授業では、photoshop/ Illustrator をツールに、通常のシルクスクリーンプリントを出口とした表現。ダイレクトインクジェットプリントを前提とした表現。PC と連動したジャガード織りを出口とした表現。それぞれへの考察並びにデータの作成について学んでゆく。 この授業はパワーポイントを使った解説と演習にて進行する。 尚、授業計画は担当講師が授業の進行具合から判断し変更する事がある。 <ファッション> 現在のパターン（製図）はアナログのみならずデーター化したものの対応が一般化しており、それによってよりグローバルな対応を可能にしている。CAD により基本的製図理論の理解とパターン（製図）展開法を習得する。 3D CAD との連動により2次元であるパターンの可視化、修正や変更へのよりスピーディーな対応の方法、基礎的工業用パターンへの展開方法等を習得する。
達成目標	<テキスタイル> ・ 学内にてのシルクスクリーンプリントを前提としたデータ制作 ・ ダイレクトインクジェットプリントを前提としたデータ製作 ・ シルクスクリーンプリントにおけるリビート（送り）を理解する。 ・ PC と連動したジャガード織りの理解を深める <ファッション> ・ 原型（服のゆとりやデザインが最小限のもの）より、ベーシック（シャツ等）の製図がCADにより描ける。 ・ 基本的製図の理論と展開方法が理解できる。 ・ 同一デザインの内、素材（生地や柄）の違いによるシルエットの変化がわかる。
学位授与方針（ディプロマポリシー）との関連	造形力を養う授業
授業計画	<テキスタイル> 01 授業説明・カラーマネジメントを含めた色の問題等について 02 Illustrator のオブジェクト/パターンを使用した「送り」に関する考察（1）。 03 Illustrator のオブジェクト/パターンを使用した「送り」に関する考察（2）。 04 Illustrator のオブジェクト/パターンを使用した「送り」に関する考察（3）。 05 Illustrator を使用したシルクスクリーンプリントの為のデータ作成1 06 Illustrator を使用したシルクスクリーンプリントの為のデータ作成2 07 シルクスクリーンデータ提出と。講評/結果及び考察。 08 Illustrator と photoshop を使用したデジタルプリント用データを作成。 09 Illustrator と photoshop を使用したデジタルプリント用データを作成。/ジャガード表現の考察 10 photoshop を使用したジャガード表現の考察。 <ファッション> 11 アパレル CAD 基本操作法、基礎製図理論： 12 ベーシックパターンⅠ、3D CAD 展開 13 ベーシックパターンⅡ、3D CAD 展開 14 グレーディング（サイズ展開、製図柄配置） 15 工業用パターン展開、実物パターン（プリントアウト）
成績評価基準	<テキスタイル> 成績は提出された課題の評価による。 <ファッション> 課題提出内容と最終回のデーター測定を基に「達成目標」に照らし合わせ評価します。 欠席回数は最終評価の減点対象となります。 * テキスタイル3分の2、ファッション3分の1の割合で集計して成績をつけます。遅刻及び欠席は素点より減点する。
出席・遅刻の基準	遅刻は5分までとする。
テキスト（教科書）	適宜プリントを配布する。
参考書・参考資料等	
用具	<テキスタイル> ・ 基本的にデータのやり取りには外部ストレージの利用を考えて居るが、個人用に USB メモリー又は外付けハードディスクを用意する。 ・ ラフスケッチ用にクロッキー帳と筆記用具。 ・ 布への出力費用として1000円程度必要。
履修制限等	プロダクトデザイン基礎実習Ⅱ（B）を同時に履修していること
履修希望者への要望・事前準備	<テキスタイル> Photoshop/ Illustrator に関しては基本操作ができることが前提となっています。（頑張ってください） 加えて Illustrator のオブジェクト/パターンを使用するのは、全体を意識しながらデザイン（部分）を作成して行く為です。意識してください。 用具の欄にクロッキー帳と筆記用具と記したが、これはパソコン上での作業が直接的に進みやすいためであり、イメージの広がり易い環境を各自が作る必要が在ると考え得て居る為である。 沢山のテキスタイルに興味を持ち、良く観察する事。 <ファッション> 週1回1コマの授業となる為、完結して授業の復習は必ずしてください。遅刻や欠席でも授業を

	理解するための障害となるので十分注意をすること。
実務経験を活かした授業	

科目名	プロダクトデザイン演習 I
学年	3
開講期	前期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	4
担当教員	池永 隆、金澤孝和、金山正貴、齋藤和彦、境野広志、◎土田知也、増田 譲
授業の概要及び テーマ	プロダクトデザインの専門導入授業として、具体的なテーマに対しデザインワークを一貫したフローで進め、カタチだけではなく総合的なデザイン提案を行う。 第一、第二課題でそれぞれ産学協同プロジェクトあるいは各種デザインコンペティション参加を経験する。そのことにより社会におけるデザインの役割を理解し、自らのデザインを広く発信していく力を養う。
達成目標	・ プロダクトデザイナーとしての発想力、企画力、プレゼンテーション力の強化 ・ スケッチをはじめ、自ら考えたデザインを表現する方法の試行と理解 ・ 社会におけるデザインの役割、デザイナーの立ち位置の理解
学位授与方針(ディプロマポリシー)との 関連	社会人基礎力／構想力／造形力を養う授業
授業計画	課題1（産学協同プロジェクト） 01 ガイダンス／課題1説明、ブレインストーミング 02 調査、考察 03 コンセプトの検討 04 アイデア展開 05 中間講評 06 制作 07 制作 08 プレゼンテーション／課題2説明 課題2（各種デザインコンペティション） 09 調査、考察 10 アイデア展開 11 中間講評 12 制作 13 制作 14 制作 15 プレゼンテーション
成績評価基準	プレゼンテーション内容を含めた課題得点と中間講評の得点の総合点を基準とする。欠席・遅刻・早退は最終評価から減点する。 なお成績評価の前提条件として、2／3以上の出席が必須。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト（教科書）	
参考書・参考資料等	
用具	
履修制限等	プロダクトデザイン演習Ⅱの履修は本授業の単位修得が前提となる。
履修希望者への要 望・事前準備	本授業は、2年時までの基礎造形力、プロダクトデザインに関わるスケッチのスキル、コンピュータのスキルなどの専門教育の修得を前提としている。不安のある履修者は事前に予習などをしておくこと。
実務経験を活かし た授業	

科目名	プロダクトデザイン演習Ⅱ
学年	3
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	4
担当教員	◎境野広志、池永 隆、金澤孝和、金山正貴、齋藤和彦、土田知也、増田 譲
授業の概要及びテーマ	将来を見据えて必要とされる有用なデザインスキル、デザイナーとしての思考を体得する。 第1課題は社会におけるデザイナーの実務を想定し、社会や技術の動向を踏まえ、調査、問題探索も含めた新規性の高いソリューションデザインや質の高いプロダクトなどを提案する。 第2課題は家電/情報、生活雑貨/家具、トランスポーターション、サービス、UXなど、自分の進路や将来を想定し、ゼミ形式で課題制作、研究を行う。
達成目標	デザイナーとしての発想力、企画力、造形力、プレゼンテーション能力の獲得。 さらに社会のニーズに応えられるようなソリューション発想を体得する。 また社会人としての認識やモラルを身に着け就職、進学等への活動に臨めるようにする。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	社会人基礎力/構想力/造形力を養う授業
授業計画	01 ガイダンス 02～08 第1課題 (グループ分け、課題発見、コンセプト立案、アイデア展開、制作) 09 第1課題 プレゼンテーション 10～14 第2課題 (調査、コンセプト立案、アイデア展開、評価、制作) 15 第2課題 プレゼンテーション (詳細な進行は設定された課題、テーマによる)
成績評価基準	単位修得には10回以上の出席を必須とする。 成績については2つの課題の得点を評価し基準点とする。 欠席日数や授業参加態度は最終評価において減点の対象となる。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	
参考書・参考資料等	個別に指示する
用具	アイデア展開に必要な画材およびコンピュータ。 モデル制作に必要な材料、各道具類は各自準備すること。
履修制限等	本授業履修はプロダクトデザイン演習Ⅰの単位修得を条件とする。
履修希望者への要望・事前準備	本授業はプロダクトデザイナーになるための教育として、仕上げの段階にある。 グループワークを含め、学生個々が自分の将来を見据えて臨むこと。 またこの授業での作品が自分の代表作となることを意識し、自主的・積極的に臨んでほしい。
実務経験を活かした授業	指導にあたる教員は全て企業等における実務経験者であり、それぞれの業務経験を活かした実践的な指導を行う

科目名	テキスタイル・ファッション演習Ⅰ
学年	3
開講期	前期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	4
担当教員	菊池加代子、◎鈴木均治、金石浩一
授業の概要及びテーマ	● 織・染・ファッションから何れか一つ選択する。 織：「織物の構造を理解し、織機を用いて自由な布が制作出来る」を目標に糸染めも含めた基礎技術の習得とそれを応用したテキスタイルデザインを実践する。 染：型染め（型糊防染・型紙捺染・スクリーン捺染）を通してリピート模様の染色を布に実践する。 ファッション：コレクションにもよく使用される、テーマやトレンドを用い、それを研究して、自分なりのデザイン、スタイルを作り上げる。身に付けるもので良いが、コーディネートできることが前提なので、アイテムは自由だが独立した単品はNGとする。ある固定の素材の中から、デザインにあわせたパターン指導をするとともに、絵型から、製作、コーディネート、マップまでを作り上げ、基本的なプレゼンテーションを習得できる様にする
達成目標	● 染・織・ファッション共通 ・ 課題の内容をレポートにまとめ整理することが出来る。 ・ 制作習慣が身についており、また計画通りに作業を進めることが出来る。 ・ 教授された方法で糸や布を扱い染や織をすることが出来る。 ・ 安全に注意を払いガス・薬品・アイロン・ミシン・機械等を取り扱うことが出来る。 染 ・ 技法の特性を理解しイメージを具現化することが出来る。 織 ・ 織機と糸と組織の関係を理解し、作品を制作し発表することが出来る。 ファッション ・ 衣服を歴史的背景からリサーチ・分析し、デザインに展開できる。 ・ 適した素材を選び、制作の手順を組み立てて考え、表現することができる。 ファッション ・ テーマと素材の固定の中から、どれだけ自分のデザインに可能性を見つけ出すコツを掴む。 ・ 洋服作りの一通りの流れを掴むことができる。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力／造形力を養う授業
授業計画	〈以下の3つの分野に分かれて演習を行う〉 〈織〉 01～07 <織物組織>ガイダンス・織物組織解説・サンプル制作・作品（厚い布）デザイン・制作・講評 08～14 <絛織り>絛織り解説・サンプル制作・作品（薄い布）デザイン・制作・講評 15 プレゼンテーション 〈染〉 01～03 型防染技法による（引き染め）植物柄の作成 04～10 型紙捺染技法による植物柄および自由柄の作成 11～14 スクリーン捺染技法による幾何文様等の作成 15 プレゼンテーション 〈ファッション〉 01 テーマの説明 ガイダンス 02～04 コンセプト立案 提出 05～07 デザイン発表 提出 08～14 パターン、裁断、縫製、仕上げ 15 プレゼンテーション
成績評価基準	課題や制作への理解度と受講姿勢 50%、作品による評価 50% 出席率2／3を下回る場合、課題提出の有無・内容に関係なく単位は与えない。 また出席率2／3を上回る場合でも作品・制作姿勢の内容によっては単位を与えないことがある。遅刻及び欠席は素点より減点する。
出席・遅刻の基準	遅刻は5分までとする。
テキスト(教科書)	染・織：適宜プリント配付。 ファッション：専門書が必要となる為、初回概説にて指示する。
参考書・参考資料等	適宜紹介する。
用具	染・織：材料は各自で購入。 ファッション：洋裁材料一式（ハサミ等） その他は初回概説にて指示する。
履修制限等	テキスタイル・ファッション演習Ⅰの単位が未修得の場合、テキスタイル・ファッション演習Ⅱは履修不可。
履修希望者への要望・事前準備	授業は主としてレクチャー及びデザインチェック、受講者からの疑問等を解決する時間です。授業間の制作作業では、授業進度に合わせて各自が計画的に進めること。またデザイン案を求められた際には一案だけでなく必ず複数案準備しておくよう心がけること。
実務経験を活かし た授業	

科目名	テキスタイル・ファッション演習Ⅱ
学年	3
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	4
担当教員	菊池加代子、◎鈴木均治、金石浩一
授業の概要及びテーマ	テキスタイル・ファッション演習Ⅰで履修した同分野を履修する。 織：織物の確かな知識と技術を基に、イメージ・素材・技法の連関を認識した作品制作を行う。素材や技法の枠を超え、既成概念にとられない自由なテキスタイルデザインの創作を実践する。 染：前演習で修得した知識・技法をベースに、イメージ・素材・技法の連関を意識して、制作を通して染色表現の可能性を探究する。 ファッション：自分の考え方に一番近い、もしくは崇拜するデザイナーにむけたオマージュ的な作品を技法、コンセプト、をとうして過去のコレクションを理解して、自分なりのデザインに仕上げる。製作を中心とした授業なので、作品は2点とするが、前期同様コーディネイトを重視した、作品に仕上げることに、単品の作品はNGとする。
達成目標	● 織・染・ファッション共通 ・ 課題の内容をレポートにまとめ整理することが出来る。 ・ 制作習慣が身についており、また計画通りに作業を進めることが出来る。 ・ 教授された方法で糸や布を扱い染や織をすることが出来る。 ・ 安全に注意を払いガス・薬品・アイロン・ミシン・機械等を取り扱うことが出来る。 織 ・ 素材の特性・組織・機の仕事を理解し、作品制作し発表が出来る。 染 ・ 技法および素材の特性を理解し、布に染めることの意味を考察した上で作業を行うことが出来る。 ファッション ・ 前期より、自由度が高まった素材選び、前に学んだことを反省して、自分のスケジュール管理をできるようにする。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	構想力／造形力を養う授業
授業計画	〈以下の3つの分野に分かれて演習を行う〉 〈織〉 01～07 <二重織り>サンプル制作・植物繊維の染色・作品（立体 or レリーフ状の布）デザイン・制作・講評 08～14 <コンピュータドビールームまたは綴れ織>サンプル制作・作品制作・講評 15 プレゼンテーション 〈染〉 01～05 生地とは異なった表情をもつ染布の提案（錯視効果などを利用したリピート模様を制作する。） 06～12 二次製品を考慮した染色加工の提案。（オパール加工および捺染等により生地を作成する。） 13～14 布の展開を考慮した模様染め（ラッピングの発想から風呂敷を制作する） 15 プレゼンテーション 〈ファッション〉 01 テーマの説明 ガイダンス 02～03 コンセプト立案 提出 04 デザイン発表 提出 05～14 パターン、裁断、縫製、仕上げ 15 プレゼンテーション
成績評価基準	課題や制作への理解度と受講姿勢 50%、作品による評価 50% 出席率 2／3 を下回る場合、課題提出の有無・内容に関係なく単位は与えない。 また出席率 2／3 を上回る場合でも作品・制作姿勢の内容によっては単位を与えないことがある。遅刻及び欠席は素点より減点する。
出席・遅刻の基準	遅刻は5分までとする。
テキスト(教科書)	適宜配付する。
参考書・参考資料等	適宜紹介する。
用具	製作に必要な材料は各自が購入する。
履修制限等	テキスタイル・ファッション演習Ⅰの単位を修得した者のみ履修可。
履修希望者への要望・事前準備	授業は主としてレクチャー及びデザインチェック、受講者からの疑問等を解決する時間です。授業間の制作作業では、授業進度に合わせて各自が計画的に進めること。またデザイン案を求められた際には一案だけでなく必ず複数案準備しておくこと。
実務経験を活かしした授業	

科目名	ゼミⅠ〈プロダクトデザイン学科〉
学年	3
開講期	前期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	◎池永 隆、金澤孝和、金山正貴、菊池加代子、齋藤和彦、境野広志、鈴木均治、土田知也、増田 譲
授業の概要及びテーマ	・ 課題内容、進行は研究室毎に設定し、専門書の輪読、テーマを設定しての調査、実際のデザインワーク、スキルアップのトレーニングなど多岐にわたる。 ・ 研究室毎の内容についてはガイダンスの時に資料を配布するので選択の参考にすること。 ・ 学生は研究室の授業を2つ選択し、前後期でそれぞれ履修するが履修時期の指定はできない。 ・ コースの枠は無く、異なるコースの研究室の授業を履修することも可能である。 ・ ゼミⅠ、Ⅱの内容は基本的には同一のものとなる。 ・ ゼミの選択と卒業研究の研究室配属は同じである必要はなく、異なる研究室を希望しても構わない。
達成目標	・ デザインに対する知識、技術の幅を広げること。 ・ 教員の専門性を認識し、研究室配属の一助となるようにすること。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	社会人基礎力／構想力を養う授業
授業計画	4/8(水)：3年生ガイダンス時、研究室毎の授業内容の資料・アンケート配付 4/10(金)：希望研究室のアンケート締め切り 4/13(月)：希望研究室に伴う担当教員の発表 以降は、それぞれの担当教員の授業計画による。 第1回目の授業において指示される。
成績評価基準	提出物・成果物の得点から、欠席、遅刻、履修態度により減点する。
出席・遅刻の基準	履修ガイドのとおり
テキスト(教科書)	
参考書・参考資料等	各研究室ごとに、必要に応じ指示・配付する。
用具	
履修制限等	各ゼミでの一度の授業の履修人数を5人以下とするため、1つの研究室で受け入れる学生の人数はゼミⅠ・Ⅱ合わせて10人が上限となる。 ゼミⅠ・Ⅱとも同じゼミの履修選択も可能だが、定員をオーバーした場合は成績上位の学生の希望を優先する。
履修希望者への要望・事前準備	多様なものの見方が必要なデザイナーにとって、いろいろな分野に対する知識や見聞を得る機会として、積極的な姿勢で臨むこと。
実務経験を活かしした授業	各研究室はそれぞれの専門分野での実務経験を有する教員によって授業が行われる

科目名	ゼミⅡ〈プロダクトデザイン学科〉
学年	3
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	2
担当教員	◎池永 隆、金澤孝和、金山正真、菊池加代子、齋藤和彦、境野広志、鈴木均治、土田知也、増田 譲
授業の概要及び テーマ	・ 課題内容、進行は研究室毎に設定し、専門書の輪読、テーマを設定しての調査、実際のデザインワーク、スキルアップのトレーニングなど多岐にわたる。 ・ 研究室毎の内容については、前期ガイダンス時に配布した資料に準ずる。 ・ 前期で決定した履修時期・研究室に従って履修となる。履修時期の指定はできない。
達成目標	・ デザインに対する知識、技術の幅を広げること。 ・ 教員の専門性を認識し、研究室配属の一助となるようにすること。
学位授与方針(ディ プロマポリシー)と の関連	社会人基礎力／構想力を養う授業
授業計画	それぞれの研究室の履修内容に沿った授業計画となる。 日程・計画については、第一回目の授業において指示がある。
成績評価基準	提出物・成果物の得点から、欠席、遅刻、履修態度により減点する。
出席・遅刻の基準	
テキスト(教科書)	
参考書・参考資料等	各研究室ごとに必要に応じ指示・配付する
用具	各研究室から必要に応じ指示する
履修制限等	前期のゼミ選択時に決定しているため、ゼミⅠシラバスを参照のこと。
履修希望者への要 望・事前準備	多様なものの見方を必要とされるデザイナーにとって、いろいろな分野に対する知識や見聞を得る機会として積極的に臨むこと。
実務経験を活かし た授業	各研究室はそれぞれの高い専門性と実務経験の教員によって授業を行う。

科目名	卒業研究Ⅰ〈プロダクトデザイン学科〉
学年	4
開講期	前期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	3
担当教員	◎池永 隆、金澤孝和、金山正真、菊池加代子、齋藤和彦、境野広志、鈴木均治、土田知也、増田 譲、金石浩一
授業の概要及びテーマ	これまでの学習の集大成として、個人又は共同で、特定のテーマに基づいた「制作」、「研究論文」又は「論文及び制作」のための骨格・コンセプト・試作をまとめ、卒業制作Ⅱの本制作につなげる。
達成目標	・ スケジュールを順守し、それぞれ定められた内容を達成すること。 ・ 今までに学んだことを十二分に発揮したものであること。 ・ 提案においては既存のものには見られない「新しさ」「美しさ」を感じさせること。 ・ 各自の提案に基づき、スケッチ・ボード・映像・モックアップ・サンプル試作などを用いた効果的なプレゼンテーションを行うこと。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	社会人基礎力／構想力／造形力を養う授業
授業計画	コース／研究室毎に異なるため、詳細は指導教員より指示を受けること。 チェック・審査は学科全体で行う。 01 ガイダンス・スケジュール計画 02・04 テーマ設定・情報収集・調査・分析 05～08 コンセプト立案・試作・ラフモデルなど制作展開 09 「制作物（試作品モックアップなど）」または「論文」の進捗状況チェック（全体） 11～14 発表用制作・試作（モックアップモデルなど）・草稿・発表資料準備 15 発表・プレゼンテーション（審査）
成績評価基準	履修態度、研究のプロセス、成果物の完成度などを勘案し、総合的に判断する。
出席・遅刻の基準	各研究室でルールを設定する。
テキスト（教科書）	各研究室で必要に応じて指示する。
参考書・参考資料等	各研究室で授業時に適宜紹介する。
用具	
履修制限等	「卒業研究Ⅱ」は、この「卒業研究Ⅰ」の単位を修得していることが履修条件となる。
履修希望者への要望・事前準備	4年間の学生生活最後の課題であり、集大成の作品としての完成度を目指すこと。 「卒業研究Ⅰ」と「卒業研究Ⅱ」を通して全体の計画を考え、推進すること。
実務経験を活かした授業	各研究室では専門性の高い実務経験豊かな教員によって授業を行う。

科目名	卒業研究Ⅱ〈プロダクトデザイン学科〉
学年	4
開講期	後期
必修/選択	必修
授業形態	演習
単位数	3
担当教員	◎池永 隆、金澤孝和、金山正真、菊池加代子、齋藤和彦、境野広志、鈴木均治、土田知也、増田 譲、金石浩一
授業の概要及びテーマ	個人又は共同で、特定のテーマに基づいた「制作」、「研究論文」又は「論文及び制作」を行う。 ・ その内容と規模は、それまでの学習を集大成するものであること。 ・ 卒業研究Ⅰと連続したテーマであること。
達成目標	・ これまで学んだことを十分に発揮した作品であること。 ・ 提案においては、既存のものにはみられない「新しさ」を感じさせること。 ・ 本人の意図が第三者に100%伝わり、かつ美しいものであること。 ・ 簡潔で制作意図が伝わる効果的なプレゼンテーションを行うこと。
学位授与方針(ディプロマポリシー)との関連	社会人基礎力／構想力／造形力を養う授業
授業計画	コース／研究室毎に異なるため、詳細は指導教員より指示を受けること。 チェック・審査は学科全体で行う。 01 後期開始週に最終成果物のデザイン・制作スケジュールなどを全体発表・確認 02～11 各研究室単位でスケジュールに基づき制作・進捗状況チェック 12 全体進捗状況チェック（年内） 13 完成度チェック・パネル制作 14 プレゼンテーションリハーサル（1月下旬） 15 研究発表・審査（2月上旬） 詳細は別途資料配付予定。
成績評価基準	研究のプロセス、成果物の完成度をもとに、履修態度などを勘案し、総合的に判断する。
出席・遅刻の基準	各研究室でルールを設定する。
テキスト（教科書）	必要に応じて指示する。
参考書・参考資料等	授業時に各研究室より、必要に応じ指示または配付する。
用具	
履修制限等	「卒業研究Ⅰ」を修得済みであることが条件となる
履修希望者への要望・事前準備	大学生活の集大成として、自身の代表作となるようなクオリティの高い作品づくりを目指すこと。
実務経験を活かした授業	各研究室では専門性の高い実務経験豊かな教員によって授業を行う。