

講座名	デザインアプローチZ		対象学年	1・2年	専攻	全専攻
必要出席日数	5/6		利用区分	実習・演習		
指導コマ数	2コマ×6回	自主制作時間	10 時間	担当講師名	杉山 陽二 先生	

※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
 奈良県内のプラスチック製造メーカーで、日用品の新商品企画、及びデザイン・開発を行っている。併せて、3Dプリンターの導入を促しながら、デジタルファブリケーションによるデザイン開発の効率化について指導をしている。

科目設定主旨 (到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 新商品のデザインを開発する際に、もっとも大切なことは「その商品のコンセプトを把握する」ことが重要で、企画意図やターゲット像のイメージが明確なほど、開発もスムーズに進みます。本演習では、次ページに記載されている「5W1H」と「完成作品例」と参考に、EVA素材を使用した日用品・玩具等のデザイン開発プロセスについて学びます。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用させる画材、素材をお書きください。 筆記具・スケッチブック、illustrator、Photoshop、Rhinceros等の3DCG

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

【効果予測】
 商品開発の基本的なデザイン開発プロセスの手法を活用しながら、これまでに商品化されている玩具・玩具、あるいは日用品の仮想コンセプトを分析する能力を養います。さらには、当該商品のデザイン開発とプロトタイプ制作を通して、より具現性の高い商品提案ができる知識を修得するとともに、ものづくりにおける素材特性や新たな発想力・表現力を学びます。

【仕事への繋がり】
 商品開発に必要なデザイン情報の収集力、またデザインコンセプトの設定方法や評価手法などの商品開発に関する知識修得は、商品開発プロセスを実践的かつ論理的、さらには効率のよいモノづくりを実施するためのマネジメント向上に繋がります。

科目修了時点での仕上がり像
 ◆何をどこまで身につけているのか。
 新商品企画立案の可視化制作の3点セットとして、模型・プレゼンパネル、そして新商品企画提案書があります。2D・3DCGソフト、及び3Dプリンターおよびレーザー加工機を活用して、それぞれ完成度の高い成果物を制作することができます。

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル>
 ●視覚・聴覚障害のお友達と一緒に楽しく遊べる共遊玩具・玩具の開発
 <与件>
 ●社会背景及び市場動向を分析し、またコラボレーション企業の素材やコア技術に応用した具現性の高い製品であること
 <提出様態>
 ●社会背景・消費動向を分析した商品・デザインコンセプト、デザインスケッチを含めたデザイン提案書(A3サイズ1枚:プリントアウト)、ならびに発表用資料データ5枚程度

評価項目	評価ポイント	配点
□知識・認識力	1 情報収集及び社会・消費動向の分析力	30
■調査・分析力	2 社会・企業背景に基づくテーマ設定の企画力	30
■企画・構想力	3 プレゼンテーションにおける企画案説得力	40
□材料・用具使用力		
□構成・表現力		
■提案・説得力	計	100

回数	タイトル	習得内容/留意点
1	●オリエンテーション/ 商品企画立案の手順と開発事例の紹介、 又デザインワークプロセスの内容をプリント を使用して解説する	商品企画立案及び、デザインワークプロセスを 大局的に解説し、プロセスにでてる言葉の意 味についても理解を促す株式会社一歩様の企 業背景・技術背景について質疑応答を行いな がら、具現可能なデザイン案を抽出する
2	●商品企画立案演習/ 新商品企画立案用紙を活用し、開発ター マ・社会背景(市場・消費動向)を分析し ながら、企画概要を設定する ●商品企画コンセプト立案演習①/ 開発キーワードの設定と生活シーンシナ リオとシーンスケッチの作成	当該商品の現状分析、ならびに開発商品にお ける4象限マップの作成、また、それに伴いな がらデザイン開発の狙いをはずさない企画 立案の実施
3	●商品企画コンセプト立案演習②/ ペルソナ手法の設定方法と理解とデザ インプロセスにおける商品利用シーンのま る明確の必要性について ●新商品企画提案書作成/ デザインと試作デザインイメージの構築 を実施する	テーマと企画意図の設定とユニバーサルデザ インの考え方について理解を促す 5W1H+1M手法によるコンセプトの作成力を 身につける演習(ここでは主にターゲットユー ザーの設定とする)
4	●デザインコンセプト立案演習/ 商品コンセプトに照らして構想した商品の デザインイメージを表現する ●新商品企画提案書作成演習/ 設定した商品コンセプト、デザインコンセ プトに基づいて新商品企画提案の概要を 作成する	商品の持つイメージを生活シーンや特長、機能 、用途などから最も訴求したいデザイン表現の テーマを設定し、そのテーマにふさわしいデザ インイメージを表現する 商品コンセプト・デザインコンセプトのイメージ 共有化
5	●プレゼンテーション作成①/ 最終デザイン案の商品コンセプト、デザ インスケッチを含めた発表資料データの 作成	PPT等のデータによる発表資料の制作、ならび に提出用デザイン提案書の作成(企画背景、 商品コンセプト、及び使用シーン・スケッチを 取り込んだデザイン案の制作)
6	●プレゼンテーション作成②/ 最終デザイン案の商品コンセプト、デザ インスケッチを含めた発表資料データの 作成 ●課題作品のプレゼンテーション PPT等のデータによるデザイン案 発表(5分/人)	企画背景・商品コンセプトを含めたデザイン企画 案のプレゼンテーションを実施(発表用資料デ ータ5枚程度) 提出様態:右図(設定課題例)を参考に開発商 品を取り巻く企画背景、商品コンセプト、及び使 用シーン・スケッチを含めたデザイン提案書の制 作(PPT等のデータをA3用紙1枚にまとめる)

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

●既存メーカーの玩具・玩具、日用品のカタログ収集と、あるいはネットで検索しながら、魅力を感じた商品のデザインコンセプトについて、以下に示す5W1Hを参考にしながら考察をしてください。



- 【商品コンセプト(参考)】**
- Who : 誰が(幼児や子どもたちが)
 - When : いつ(パパ・ママと、また友達と一緒にのとき)
 - Where : どこで(学校や公園などで)
 - What : 何を(玩具・遊具や日用品などを)
 - Why : なぜ(コミュニケーション、遊育のために)
 - How : 気分は(多様な遊びを発見し、自律心の向上)
 - ・遊育(コミュニケーション、創作意欲向上)
 - ・安全・安心(安心感・満足感)

設定課題例

- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
 ※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

●商品企画立案・最終デザイン案の決定後、下記に示す「提出課題作品例」を参考に、2CG・3CGソフトを活用したデザインパネル制作を実施する。

【提出課題作品例(プリントアウト)】 最終デザイン案(スケッチ)

商品コンセプト

短くなった、机の引き出しの中に「置いてきぼり」にされた鉛筆を大事に使ってほしい。そうすれば、きっと鉛筆よりも愛着がわきます。・・・(よく使うや大好きな色の鉛筆を「OITEKIBORI」に取り付けて、場所にとられることなく、好きな時間に大好きなイラストを描いてください。

短くなった鉛筆も、少しかつこよく使える鉛筆キャップ「OITEKIBORI: おいてきぼり」のデザイン

お絵描きが楽しくなる鉛筆キャップ
・OITEKIBORI・
 絶対に転がりません!

短くなった鉛筆も「置いてきぼり」になりません

短くなった鉛筆をつまむことで手指にフィットします

ファイル、ノート、メモ帳に取り付けることもできます

利用シーン(シーンシナリオ)

sugiyama yoji

講座名	デザインアプローチⅡ		対象学年 専攻	1・2年 全専攻
必要出席日数	5/6		利用区分	実習・演習
指導コマ数	2コマ×6回	自主制作時間	10時間	担当講師名 杉山 陽二 先生

※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

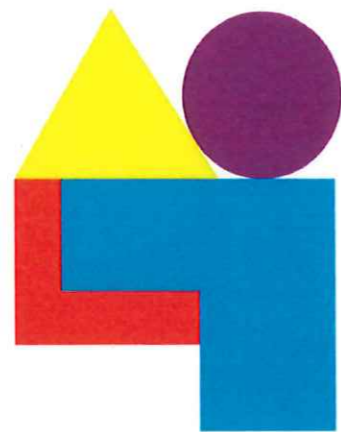
教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
奈良県内のプラスチック製造メーカーで、日用品の新商品企画、及びデザイン・開発を行っている。併せて、3Dプリンターの導入を促しながら、デジタルファブリケーションによるデザイン開発の効率化について指導をしている。

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
これまでのデザイン演習において学習した多様なデザイン手法を応用し、ユニバーサルデザインの概念を考察しながら、共遊玩具・遊具、あるいは日常生活品の具体的なデザイン開発テーマを設定する能力を学びます。併せて、地域企業と連携した商品開発の物づくりに必要な技術シーズや素材など、その適材適所における応用技術についても学びます。

回	日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
		◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1		オリエンテーション/ 商品企画立案の手順と開発事例の紹介、又デザインワークプロセスの内容をプリントを使用して解説する ※コラボレーション企業担当者と本課題における質疑応答 商品企画立案演習/ 新商品企画立案用紙を活用し、開発テーマ・社会背景(市場・消費動向)を分析しながら、企画概要を設定する	商品企画立案及び、デザインワークプロセスを大局的に解説し、プロセスにでてる言葉の意味についても理解をする 株式会社一歩様の企業背景・技術背景について質疑応答を行いながら、具現可能なデザイン案を抽出する	・筆記用具一式 ・色鉛筆、マーカー ・スケッチブック
2		商品企画コンセプト立案演習①/ 開発キーワードの設定と生活シーンシナリオとシーンスケッチの作成 商品企画コンセプト立案演習②/ ペルソナ手法の設定方法と理解とデザインプロセスにおける商品利用シーンの明確の必要性について	4象限マップの作成とそれに伴い、デザイン開発の狙い目をはずさない分析力の演習 テーマと企画意図の設定ユニバーサルデザインの考え方を講義	・筆記用具一式 ・色鉛筆、マーカー ・スケッチブック ・illustrator ・Photoshop ・Rhinceros(3DCG)
3		新商品企画提案書作成演習①/ 商品コンセプトとデザインイメージの構築を実施する 新商品企画提案書作成演習②/ 設定した商品コンセプト、デザインコンセプトに基づいて新商品企画提案の概要を作成する	5W1H+1M手法によるコンセプト作成力をつける演習(ここでは主にターゲットユーザーの設定とする) 商品コンセプト・デザインコンセプトのイメージ共有化	・筆記用具一式 ・色鉛筆、マーカー ・スケッチブック ・illustrator ・Photoshop ・Rhinceros(3DCG)

回	日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
4		デザインコンセプト立案演習①/ 商品コンセプトに照らして構想した商品のデザインイメージを表現する デザインコンセプト立案演習②/ 商品コンセプトに照らして構想した商品のデザインイメージを表現する	商品の持つイメージを生活シーンや特長、機能、用途などから最も訴求したいデザイン表現のテーマを設定し、そのテーマにふさわしいデザインイメージを表現する 商品コンセプト・デザインコンセプトのイメージ共有化	・筆記用具一式 ・色鉛筆、マーカー ・スケッチブック ・illustrator ・Photoshop ・Rhinceros(3DCG)
5		プレゼンテーション作成①/ 最終デザイン案のデザインスケッチを含めた発表用ボードの作成(プレゼンテーションボード資料作成) プレゼンテーション作成②/ 最終デザイン案のデザインスケッチを含めた発表用ボードの作成(プレゼンテーションボード資料作成)	開発商品を取り巻く、背景分析、デザイントレンド分析案、及び、コンセプトスケッチを取り込んだプレゼンテーションボードの作成 デザイン企画意図(キーワード・ターゲットユーザー等)の説明、商品の外観図面をボードに表現する	・筆記用具一式 ・色鉛筆、マーカー ・スケッチブック ・illustrator ・Photoshop ・Rhinceros(3DCG)

試験課題名		◆提出日：授業最終日	継続()回・当日
タイトル		◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。 6. 課題作品のプレゼンテーション	指導資料/参考図書
タイトル		●視覚・聴覚障害のお友達と一緒に楽しく遊べる共遊玩具・遊具の開発	参考図書は特に指定せず、適宜、資料を配布します
与件		●社会背景及び市場動向を分析し、またコラボレーション企業の素材やコア技術に基づく具現性の高い製品であること	
制作内容		商品企画立案のプロセスに基づきながら、まず現状分析としてポジショニングマップの制作。次に市場動向、企業背景から企画意図、商品コンセプトおよびデザインコンセプトを立案し、商品概要の構想、開発キーワード、およびターゲットユーザーの生活様式、価値観等の設定を実施しながら、ユニバーサルデザインに配慮したデザインスケッチ4~5案を作成する	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
提出様態		提出様態：教科計画書(設定課題例)を参考に開発商品を取り巻く企画背景、商品コンセプト、及び使用シーン・スケッチを含めたデザイン企画書の制作(PPT等のデータをA3用紙1枚にまとめたもの) 企画背景・商品コンセプトを含めたデザイン企画書のプレゼンテーション用資料(PPT等による発表用資料データ5枚程度)	・筆記用具一式 ・色鉛筆、マーカー ・スケッチブック ・illustrator ・Photoshop ・Rhinceros(3DCG)
評価項目		チェックポイント	配点
<input type="checkbox"/> 知識・認識力	1 商品開発プロセスのに基づき、より具現性の高い商品を開発する調査・分析力		30
<input checked="" type="checkbox"/> 調査・分析力	2 多様な情報を整理し、新商品企画立案に効果的に活用できる企画・構想力		30
<input checked="" type="checkbox"/> 企画・構想力	3 プレゼンテーションにおいて、より理解を促すための論理的かつ合理的な提案・説得力		40
<input type="checkbox"/> 材料・用具使用力			
<input type="checkbox"/> 構成・表現力			
<input checked="" type="checkbox"/> 提案・説得力			
計			100



Hajime

こども遊びの研究室

- 商品写真等の色が若干異なる場合があります。 ●商品の運賃は別料金になります。
- 商品によっては途中 企画変更により仕様が変わる場合や中止になる場合もあります。

価格500円(税別) 発行2021年5月

株式会社 一歩 (はじめ)

〒639-2205 奈良県御所市東辻174-1

Tel.0745-63-0091 Fax.0745-65-0167

mail; info@hajime1.com

株式会社一歩

hajime1.com



もこもこアート

mokomoko-art.com

