

資料編 4

実証講座アンケート

1. 実習講座「色彩」アンケート調査結果

1-1. アンケートの内容

2013年8月8日と12月27日の2回にわたり、中国デザイン専門学校において「色彩士検定3級対策講座」を実施した。講座終了後に受講生に対し、各コマに対する感想や資格取得に対する関心や興味に関するアンケートを行った。アンケート用紙は下表に示すとおりである。

アンケート調査			
			2013.8.8
色彩士検定3級の受験対策講座を受講して、下記の質問に答えてください。			
質問 1. 講座では6種類の理論問題と2種類の演習実技問題について学習しましたが、各項目の学習成果について、感じたことを記載してください。			
学習の意味・学習の内容については、○×△を記載してください。(○:分かった、×:分からなかった、△:どちらでもない)。「学習の意味」はデザイン制作を行う上で必要な項目であるかどうかの理解です。			
学習項目	学習の意味	学習の内容	コメント(「どちらでもない」の説明や分からなかった所など)
色のなりたち			
混色			
色の表示方法			
色の知覚的効果			
色の心理的効果			
色彩調和			
演習問題編			
演習実技 <混色>編			

質問 2. 色彩の検定以外にも、自分の関係する分野の資格を取得したいですか？該当するものに○をつけてください。また、資格について感じていることがあれば、自由に書いてください。

- () 在学中は様々な資格に挑戦したい。
- () 在学中や就職後に関係なく資格に挑戦したい。
- () 資格にはあまり興味がない。

自由意見

質問 3. 卒業した後も、自分の関係する分野の新しい知識や技術について学ぶ制度があれば、学んでいきたいと思いませんか？該当するものに○をつけてください。また、このような「学び直し」について感じていることがあれば、自由に書いてください。

- () 積極的に学んでいきたい。
- () 勧められれば学んでいきたい。
- () あまり学びたくない。

自由意見

ご協力ありがとうございました。

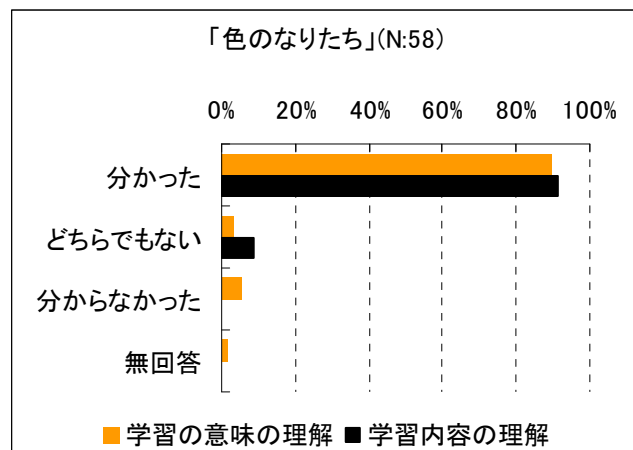
1-2. 結果

(1)質問1.各項目について、デザイン制作を行う上で必要な項目として理解でき、さらに学習の内容も理解できましたか。

①項目 1:「色のなりたち」

デザイン制作を行う上で必要な科目として理解できた学生が 91.8%、「分からない」とした学生は 4.1%に留まる。

学習内容についても、91.8%が「分かった」と回答。



色のなりたちに関して、「内容が分からない」とした学生はいない。

自由意見

- 物が見えるのは、目だけではなく、光の吸収と反射で見えるなど分かりやすかった。
- 分かりやすかった
- いろいろ学べて勉強になった
- 覚えなないといけないことがたくさんあった
- 体のなりたちが多く、生物の内容を勉強している感じ。なかなか関係性を見つけるのに時間がかかった
- 復習をしていたので分かりました。
- 色がどの様に見えるのかよく分かったが、デザイン制作を行う上ではあまり必要では無いと思う。
- 光の関係が分かった

②項目 2:「混色」

84.5%が学習の意味と学習内容を理解。「分からなかった」と回答した者は、2名の3.5%に留まる。

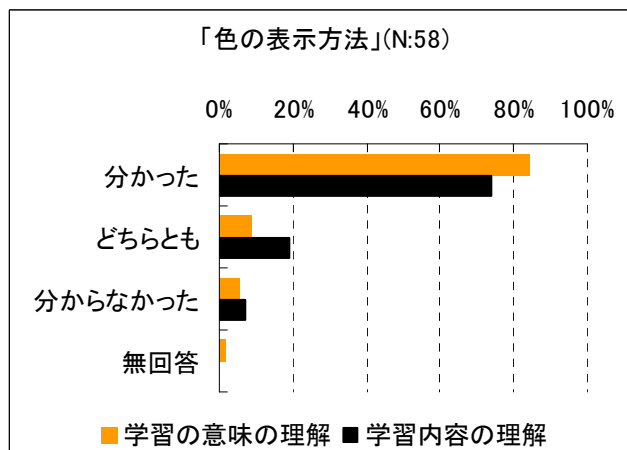
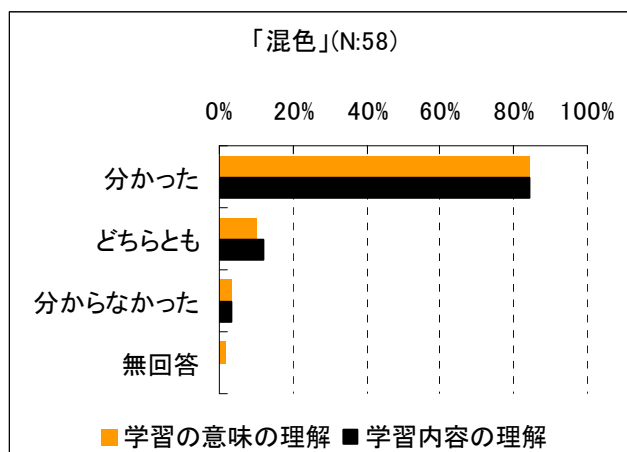
自由意見

- 加法と減法、覚えられない。
- 分かりやすかった
- 混色の違いを使って印刷やカラーテレビに出力しているのだと知った。
- 加法混色と減法混色のあたりが難しい。
- 少し難しかった

③項目 3:「色の表示方法」

学習意味は約85%が「分かった」と回答するが、学習内容についての理解は74%程度。学習の意味は分かるものの、内容の理解が難しいという傾向が見て取れる。

「どちらともいえない」の回答が20%近くあることも、内容が難しかったこと



の現れであろう。

自由意見

- 色相、明度、彩度がゴチャゴチャになる。
- 難しかった
- マンセルの表示法がよく分からない。色名が覚えられない
- トーンの名前や色名に様々な種類があるのを知った
- 数字のつけ方がイマイチよく分からない
- 覚えることが多く、よく分からなかった
- PCCSを未だ覚えていないから、分からなかった
- 少し難しかった

④項目 4:「色の知覚的効果」

学習の意味を理解したのは約 80%。

学習内容の理解については約 65%程度に留まる。

ただし、学習内容について、「分からなかった」と回答する学生は皆無であった。

自由意見

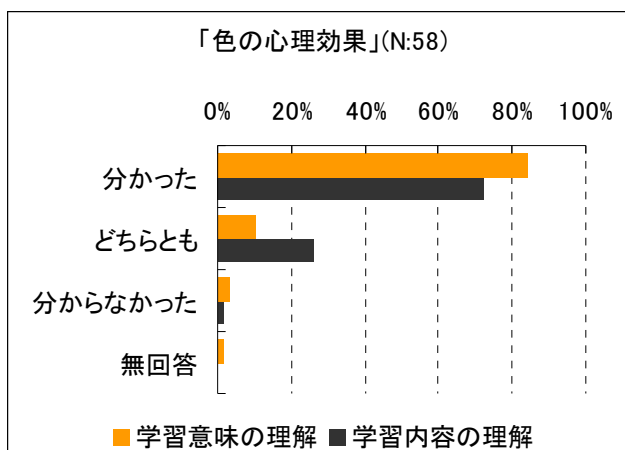
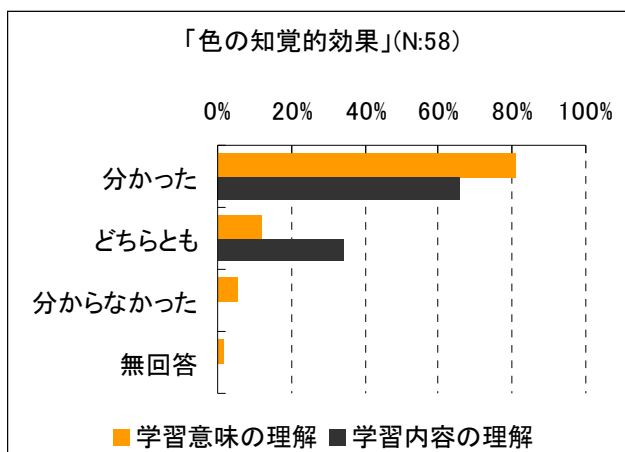
- 視認性、誘目性、識別性の違いがよく分からなかった
- 対比、効果とか難しい
- 見えやすさ、目の引きやすさのあたりが難しかった
- 面白いと思った
- 難しかった

⑤項目 5:「色の心理的効果」

学習の意味を理解したのは 85%と高い割合を示すが、学習内容の理解については約 70%に留まる。「色の知覚的効果」よりは、内容を理解したとの回答ではある。

自由意見

- 分かりやすかった



- 覚えるしかない
- 固有感情が難しい
- 色によって重さや大きさが変化して見えるのが不思議
- 確かにそうだと思った
- 難しかった
- 理解が難しく、演習問題も間違えが多かった。もう一度見直そうと思う

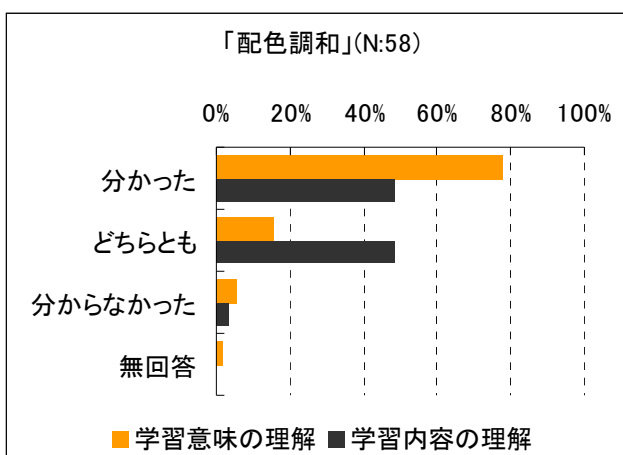
⑥項目 6:「色彩調和」

学習の意味が「分かった」とする割合は 80% 近くに及ぶが、内容が「分かった」とするものは 50% に留まる。

内容の理解が「どちらとも」という割合も 50% 近くみられ、他のコマ以上に授業時間を長く設定する必要がある。

自由意見

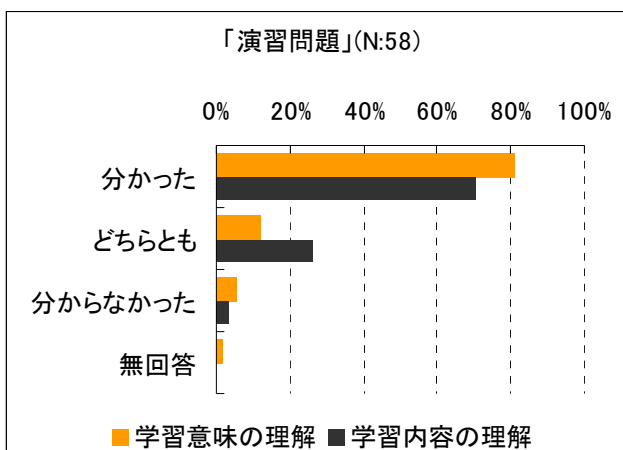
- 少し難しかった(2件)
- 専門用語が非常に多く、覚え切れなかった
- なんとなくつかめてはいるが、理解まで至らない
- 何が分からないのかが分からない
- 色彩調和の形式が難しかった
- 色彩の感覚がイマヒトツつかめなかった
- 色の組み合わせや用語が覚えられなかった
- 配色技法の種類が多く、覚え切れなかった。自分でも学びなおしたい。
- 専門用語がいろいろ出てきて少し混乱してしまった(2件)



⑦項目 7:「演習問題」

演習問題については、7 割以上が学習の意味も内容の理解もできたと回答。

- 白黒だとイメージしにくい
- 実際にやってみると難しかった
- ところどころ間違える



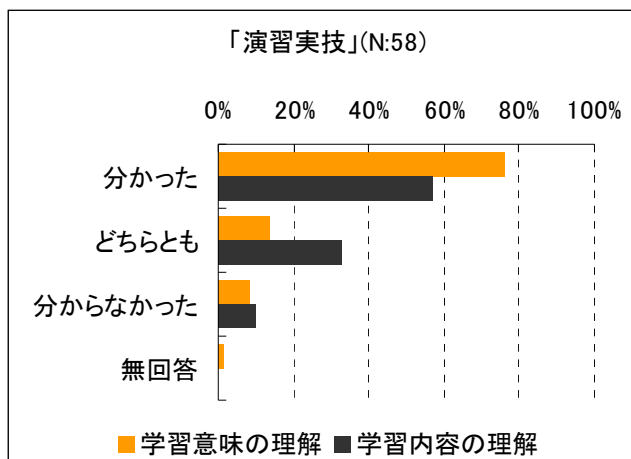
- 内容がすぐに理解できるような問題ではなかった
- 眼で見てするのがとても理解しやすかった
- 少し難しかった

⑧項目8:「演習実技」

他のコマと同様に、学習の意味を理解する割合は8割程度に及ぶが、内容の理解については6割をきる結果となった。配色調和に次いで、「分かった」とする割合が少ない。

自由意見

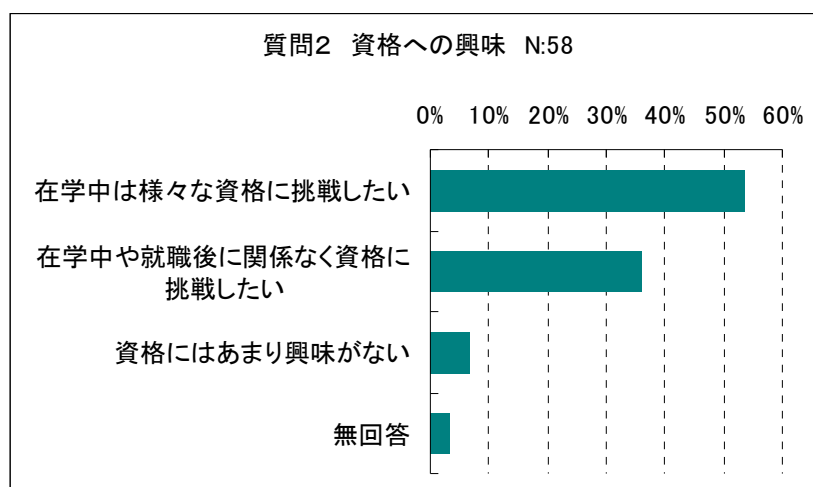
- 少し速かった。(2件)
- 回転混色の説明が少し速かった。



た。

- 問題は正解できるが、完全に理解できなかった
- 理屈は分かったが、完全には分からない。
- 何がなんだか。。。
- 回転混色の白の割合が分かりにくかった
- なかなか何対何かが分からなかった
- 絵の具と回転混色との量が異なるのが分かりづらい
- 回転混色と絵の具の違いが難しい
- 眼で見てするのがとても理解しやすかった
- 少し難しかった
- 難しかった

(2)質問2. 色彩認定以外に、自分の関係する分野の資格を取得したいですか？資格について感じることがあれば自由に書いてください。



自由意見

<在学中に取得したい>

- できるだけ多くの資格を取得し、就職に役立てたい。(2件)
- 在学中は、就職先の視野を広げるためにも様々な資格を取得したい
- 教員免許の資格を取りたい
- 挑戦したいと思うが自分から行動できない
- 資格は持っていて損がない(2件)
- 資格を取ることはハードルが高い感じがするが挑戦していきたいと思う
- 在学中にやりたいことが変わっても対応できるようにするため
- 様々な資格を取りたいが、どのようなものがあるのかよく分からない
- 就職後は忙しくなりそうなので、今のうちにとっておきたい
- 様々なことができるようになるというのは人よりもアピールできるが増えること
- 取れるものは取得しておきたい
- 3級が受かったら、どんどん上の級にチャレンジしていきたい
- 資格はあいまいだと思う

<在学中・就職後も取得したい>

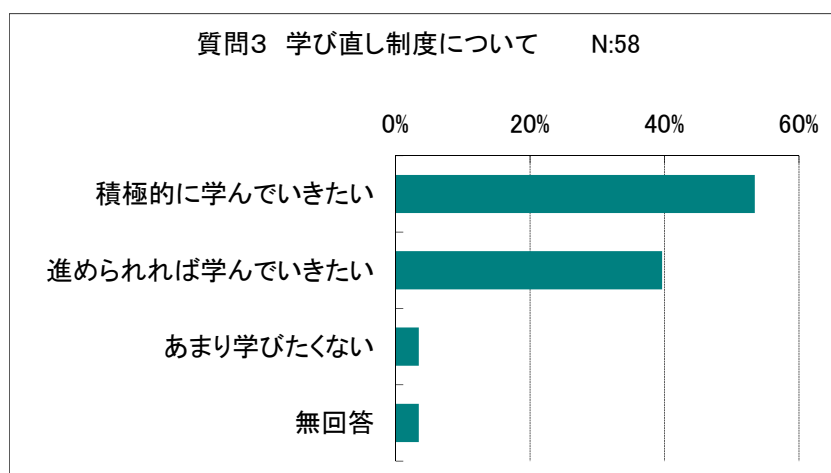
- 自分に有利になる資格は積極的に取得していきたい
- どんどん自分の力になっていくことが形で分かるので、資格は今後も受けていきたい
- 様々なことを勉強できてよかった。他の検定にも挑戦していきたい。検定合格に向けて頑張りたい
- いろいろなことを学び取りたい。

- 資格があればあるほどいいと思ったから。
- 将来的にも有用性があると思うので、資格は取得したい。

<資格にはあまり興味が無い>

- 本当に役に立つことだけをやっていきたい
- 資格にはあまり興味が無いが、自分のために今後頑張りたい

(3)質問3. 卒業した後に、自分の関係する分野の新しい知識や技術について学ぶ制度があれば、学んでいきたいと思いませんか。



自由意見

<積極的に学んでいきたい>

- 関係する分野では、様々な知識や技術を見に付けたい
- やれることは何でもやっていきたい
- 知識や技術は持っていても無駄にならない。色々な事を知るよい機会になると思う
- 自分に関係するなら、いつか役に立ったり、一つの方法として役立つ
- 学び直すことによって1回得た知識からまた新たな発見ができると覆う
- たくさん学びたい
- 楽しく頑張って学びたい
- 基本的な大事な部分を学びなおせることはよいことだと思うし、自分自身の向上心にもつながると思う。積極的に学んでいきたい
- また一から社会に出て資格を活かせれば、やりたいことが更に成功へのつながりになる

<進められれば学んでいきたい>

- いろいろな知識を身につけたい

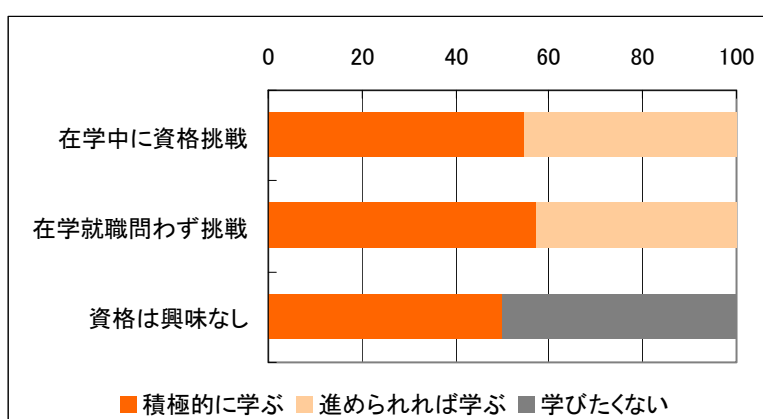
- 自分から行動するのが苦手なため、進められれば学びたい
- いろいろな分野の知識を学んで感性を豊かにしたい

(4)資格と学び直し制度について

資格取得に関する興味(質問 2)に対する、学び直し制度の活用(質問 3)との関係を示したものが下図である。

「在学中に資格取得を挑戦したい」「在学就職後問わず挑戦したい」と回答した者ともに、約6割が学び直し制度を活用したいと回答している。一方、「資格は興味がない」と回答した者であっても、半数が学び直し制度について、「積極的に学ぶ」と回答する結果となった。

「学び直し制度」を活用したくないと回答した者は、「資格には興味がない」とした者のみである。



2. 既職者を対象にした実証講座「人間工学」「デザイン基礎」

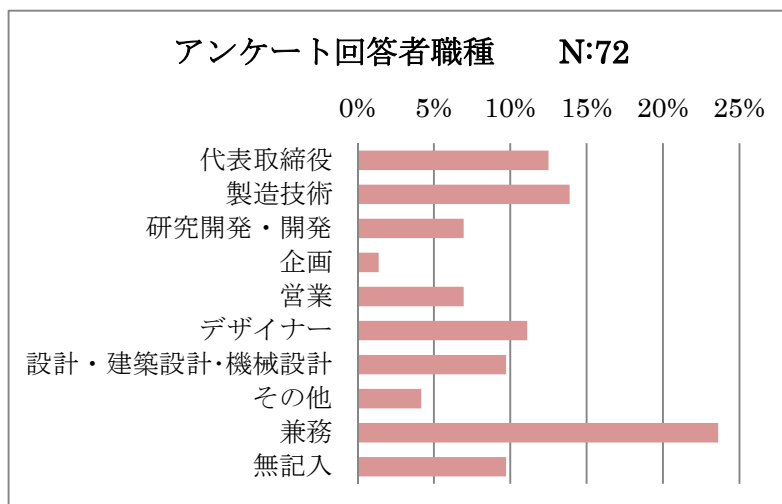
2-1. 実証講座「人間工学」「デザイン基礎」参加者を対象にした本カリキュラム科目設定について

(1)参加者属性

人間工学実証講座と、デザイン基礎実証講座参加者のうち、アンケートに回答した者は72名。

代表取締役から、設計、デザイナー製造技術、研究開発等多岐にわたる分野の方々からの回答を得た。

特徴的なのは、1つの部署の所属ではなく、デザインと営業等の2つの部門を1名で行うといった、兼務者の割合が25%程度を占めることである。



(2)本プログラムの科目設定について

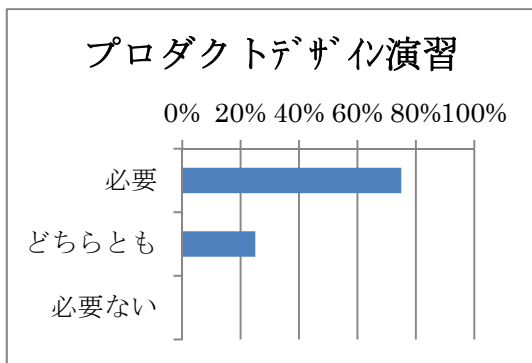
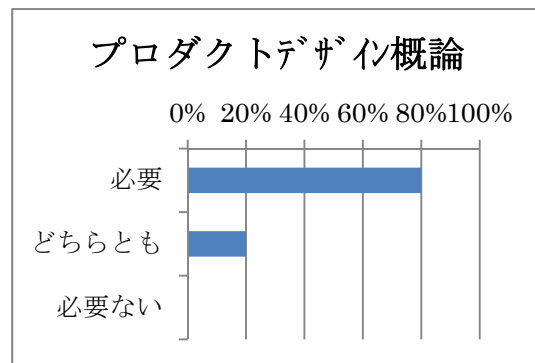
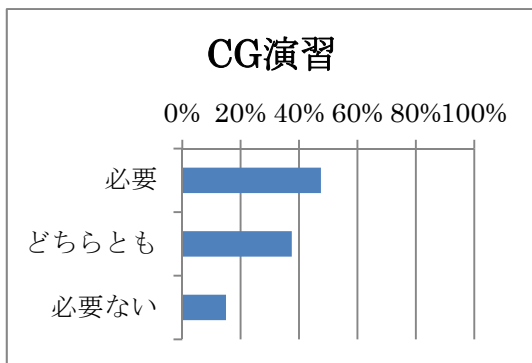
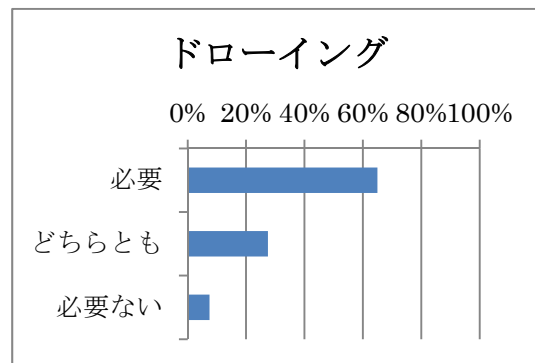
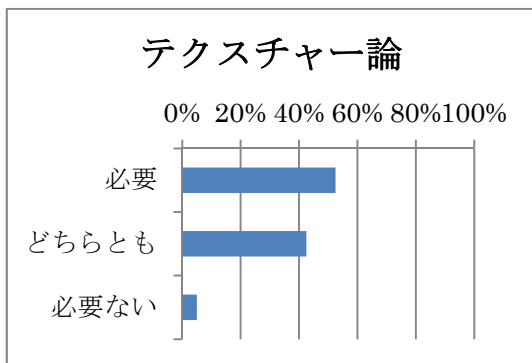
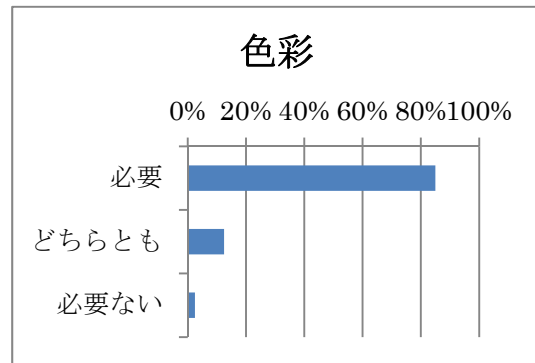
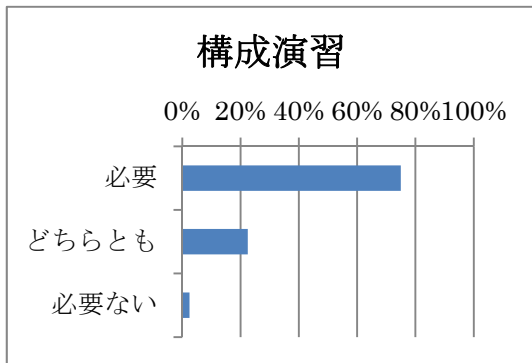
設定した個々の科目に対して、「必要・どちらともいえない・必要ない」の3択で回答をしてもらった。以下にはその結果を示す。(回答数 N:40)

①デザイン関連

構成演習、色彩、テクスチャー論、ドローイング、CG演習、プロダクトデザイン概論、プロダクトデザイン演習の7科目の結果を示した。

色彩は8割以上から、「必要である」との回答を得ている。構成演習についても、8割近くの高い割合で「必要であると」実感している。

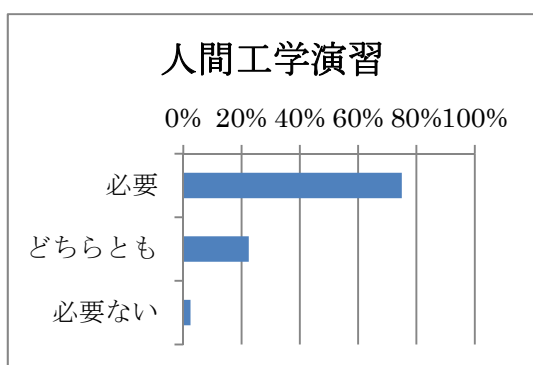
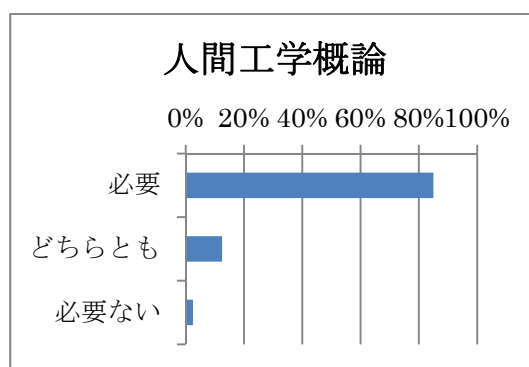
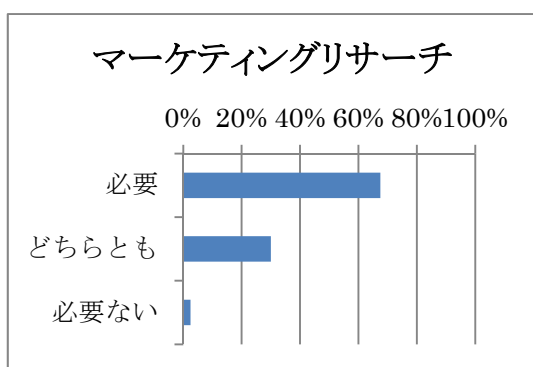
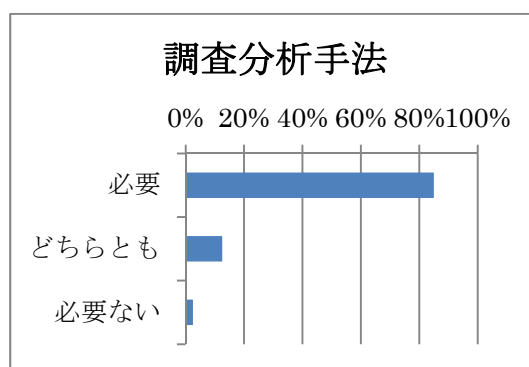
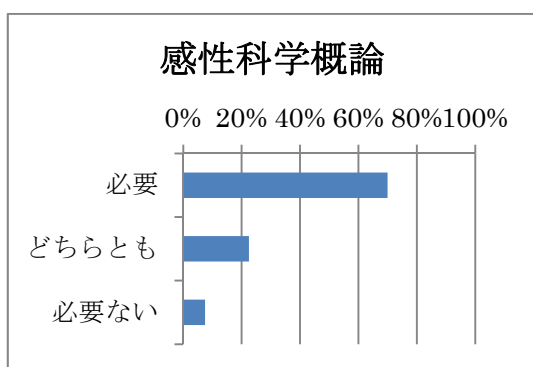
ここで注目すべきは「テクスチャー論」と「CG演習」に対して「必要」として回答した割合が40%程度であったことである。特に、「CG演習」については、「必要ない」との回答が1割以上を占めた。



②リサーチ関連

感性科学概論、調査分析手法、マーケティングリサーチ、人間工学概論、人間工学演習の5科目に対する結果を以下に示す。

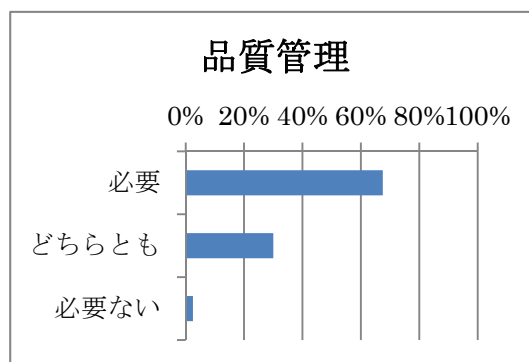
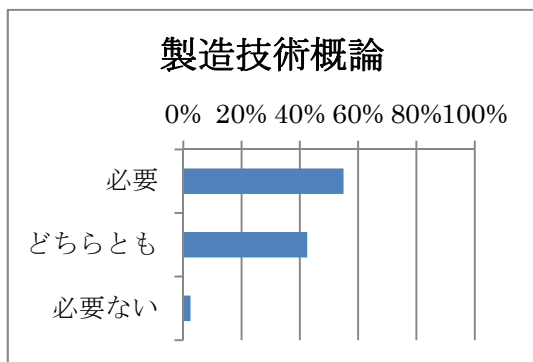
感性科学概論とマーケティングリサーチについては約6割が「必要」と回答するが、他の調査分析手法、人間工学概論、人間工学演習には8割程度が「必要」と回答する。前者2科目よりも後者3科目の割合は、いずれも2割程度高い結果となった。「必要ない」という回答は感性科学概論について、1割近くみられるものの、他の科目において「必要ない」との回答は僅かであった。



③製造関連

製造技術概論、品質管理の2科目についての結果を以下に示す。

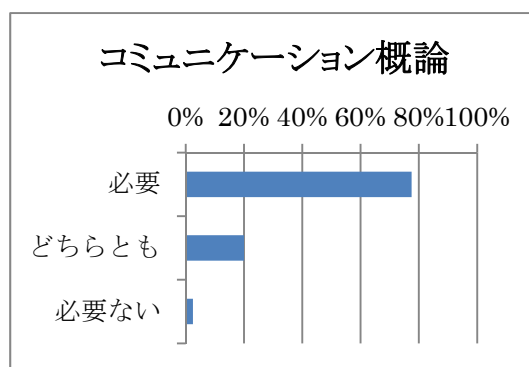
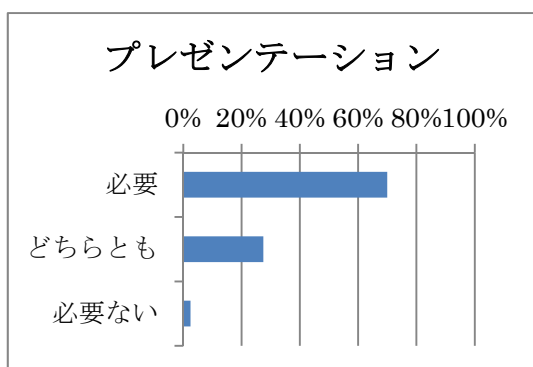
2科目ともに5割以上が必要であるとの回答を得ているが、製造技術概論については、「どちらとも」と回答する割合が4割と高い。ただし、両科目ともに「必要ない」との回答は僅かである。



④プロモーション

プレゼンテーション、コミュニケーション概論の2科目に対する結果を以下に示す。

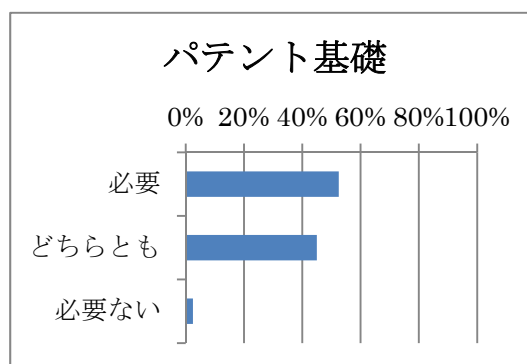
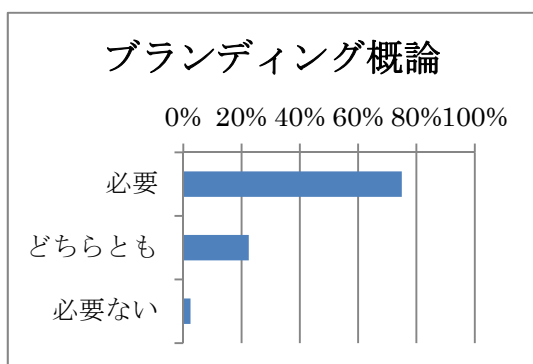
両科目ともに「必要ない」との回答は僅かである。コミュニケーション概論については、8割程度から「必要」と回答があった。



⑤総合

ブランディング概論、パテント基礎の2科目に対する結果を以下に示す。

ブランディング概論については7割以上から「必要」と回答されるが、パテント基礎では「必要」との回答は5割にとどまり、さらに「どちらとも」の割合が4割以上を示す。



以上のように、設定した 18 科目のうち、15 科目について 6 割以上から「必要」との回答が得られた。6 割に満たない 3 科目は、「CG 演習」、「パテント基礎」、「製造技術論」であった。

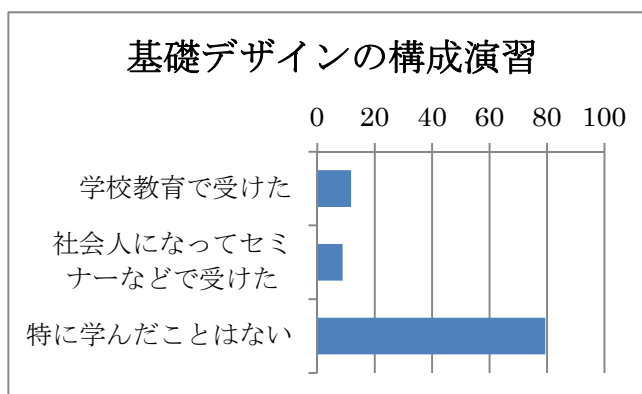
また、必要となる科目や、自由意見を求めたところ、以下の回答が得られた。

- ・素材・材料の教科、原価計算の教科が必要。
- ・狭い意味での人間工学でなく、戦略的な視点が必要なことが感じられた。
- ・個々のプログラムはきっとそれぞれ素晴らしいと思う。ただ、このカリキュラムの目的が「売れるため」「安全設計のため」などを考えると物足りない所がある。具体的には商品設計・工程管理・法令遵守などの要素がほしい。
- ・デザインの領域が広がっている昨今、生活やビジネス、人の営みがあるどのような分野においても学習が必要だと思う。

2-2. デザイン基礎実証講座

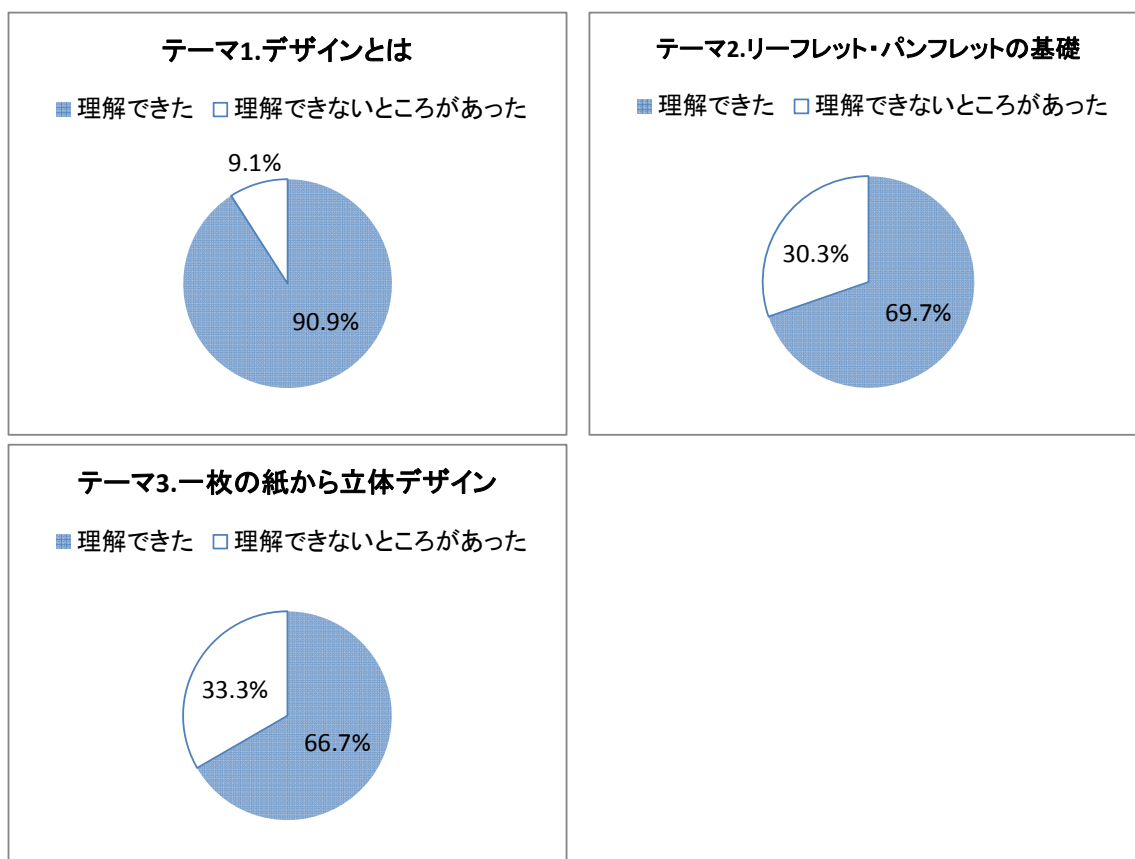
①参加者の基礎デザインについての修学について

デザイン基礎実証講座参加者のうち 34 名からアンケートの回収が得られた。このうち、基礎デザインの構成演習をこれまで受講したことがあるかどうかを求めたところ、約 80%が「特に学んだことはない」との回答であり、実証講座対象者としてふさわしいものであったことがわかる。



②講座の理解度について

テーマ1の概論については、9割以上が「理解できた」と回答しており、これまで「デザイン基礎」を学んだことのない参加者にとっても、分かりやすい内容であったことがうかがえる。2つの演習については、約7割の回答者から理解できたと回答があった。



各テーマに示された代表的な意見を以下に示す。

テーマ1.

- ・美術から工芸としてのデザインへの移り変わりが分かって参考になった。
- ・アートとデザインの違い。生い立ち。デザインの定義がよく分かった。
- ・デザインの成り立ちについてとても分かりやすい講義だった。ヨーロッパとアメリカの大きな差が理解できた。

テーマ2.

- ・実技をすることでレイアウトの原理がよく分かった
- ・体験することで、いろいろと考えながらの講座で楽しかった。
- ・段組みの規則は全く知らなかったので驚いた。早速手元の雑誌を確認する。
- ・時間が足りなかった。

テーマ3.

- ・もう少し詳しく教えてほしい。
- ・シンプルな折を重ねることで多様な立体を表現できる
- ・時間が短くおり方が完全には把握できなかった。

④全体に対する意見

各テーマに対する評価が高いことが物語っているように、講義全体についての評価も非常に高いものとなっている。要望として挙げられていたのは、演習時間に関してであり、もっと時間がほしいという声が挙げられていた。

<自由意見の例>

- ・時間があっという間でもっと欲しいと思ってしまった。
- ・デザインの基礎的要素については、色使いや色の特色の説明があると期待していたが、歴史的な話や概論的な話だったので少し残念。リーフレットの基礎については平素から制作を行っているので、新たな視点を学習できて非常に喜んでいる。
- ・普段デザインに触れることが少ない仕事でした。今後は設計時に活かせるといいと思う。
- ・デザインを学んだことのないモノには新鮮なセミナーだった。
- ・初めて学問としてデザインという言葉に触れました。たいへん興味深かった。
- ・とても面白い演習だった。できれば2日間くらい時間をかけて学びたい。

アンケート用紙

問 1. あなたの業種を教えてください（複数回答も可）

例）デザイナー、製造技術者、営業、代表取締役など

問 2. あなたはこれまで「基礎デザインの構成演習」を学んだことはありますか。該当するものに○を付けてください。

- 学校教育（大学・専門学校・高校など）の中で学んだことがある
- 社会人になって単発のセミナーや講座を受講したことがある
- 特に学んだことがない

問 3. 受講した感想をお聞かせください。

講座の内容は理解できましたか。該当欄に○を付けて、その内容についてご記入ください。テーマごとにご回答ください。

①テーマ 1 <デザインとはーデザインの基本的要素を理解する>

- 理解できた。
特にわかりやすいと感じたことはどこでしたか？

- 理解できないところがあった
特にわかりにくいと感じたところはどこでしたか？

②テーマ 2. <リーフレット・パンフレットの基礎>

- 理解できた。
特にわかりやすいと感じたことはどこでしたか？

- 理解できないところがあった
特にわかりにくいと感じたところはどこでしたか？

③テーマ 3. <一枚の紙から立体デザイン>

- 理解できた。
特にわかりやすいと感じたことはどこでしたか？

- 理解できないところがあった
特にわかりにくいと感じたところはどこでしたか？

問 4. デザイン基礎演習を受講した感想を自由にお書きください。

問5 開発中のカリキュラムは下記の教科から構成されています。冒頭に記載したカリキュラム開発の目標を達成する為に必要と思われる教科には○、特に必要のない教科には×、どちらとも言えないと思われるものには△を、記入欄にご記入下さい。

また、下の設定教科について、さらに新たに必要だと思われる教科などについて、ご意見・ご感想などございましたら自由にお書き下さい。

	教科	教科概要	記入欄
デザイン関連	構成演習	調和理論などデザインの基礎的な原理を演習によって学習。	
	色彩	色彩デザインの手法やその効果。色彩マーケティングリサーチの手順と活用法など。	
	テクスチャー論	テクスチャーの分類、テクスチャーが与える印象	
	ドローイング	誰にでも描ける描写技術と形状特性の表現技術	
	CG演習	CG制作技術	
	プロダクトデザイン概論	プロダクトデザインのプロセスと制作要件	
	プロダクトデザイン演習	デザインプロセスに準じた演習プログラムにより、実務の習得	
リサーチ関連	感性科学概論	製品を評価する感性の意味と感性科学的アプローチの概要	
	調査分析手法	マーケティングリサーチの調査手法と分析手法	
	マーケティングリサーチ	マーケティングリサーチの演習	
	人間工学概論	人間工学的な視点による考え方や設計手法	
	人間工学概演習	人間工学的実験計画立案から設計までの演習	
製造関連	製造技術概論	製品をつくるための加工技術全般について	
	品質管理	感性工学の活用と品質管理について概論と演習	
プロモーション	プレゼンテーション	プレゼン資料の作り方とプレゼン演習	
	コミュニケーション概論	デザインに関わるコミュニケーションの課題と対応	
総合	ブランディング概論	経営戦略におけるブランディングの基礎知識とその事例	
	パテント基礎	パテントに関する基礎知識	

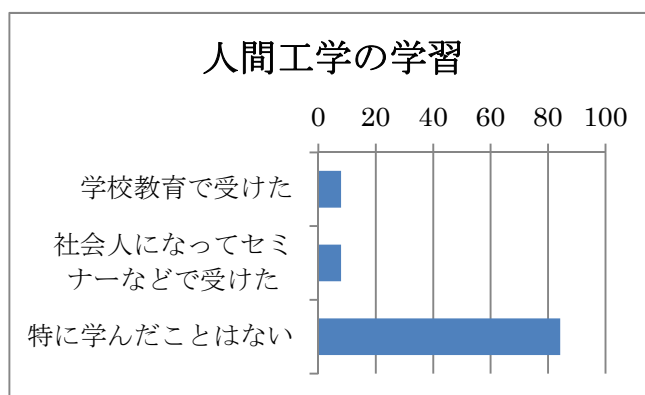
◆教科についてのご意見

2-3. 実証講座「人間工学」

①参加者の基礎デザインについての修学について

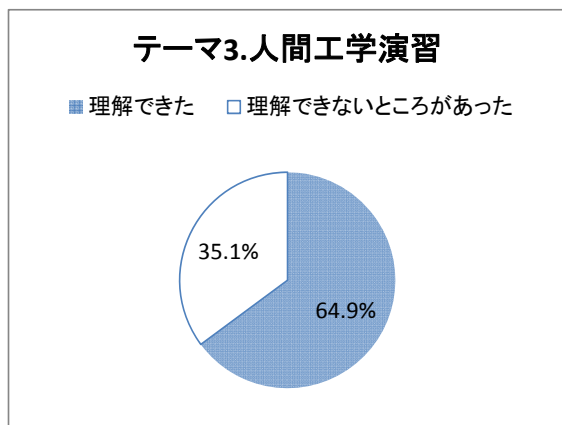
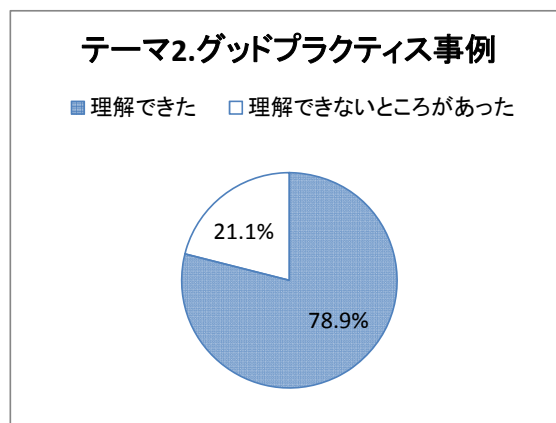
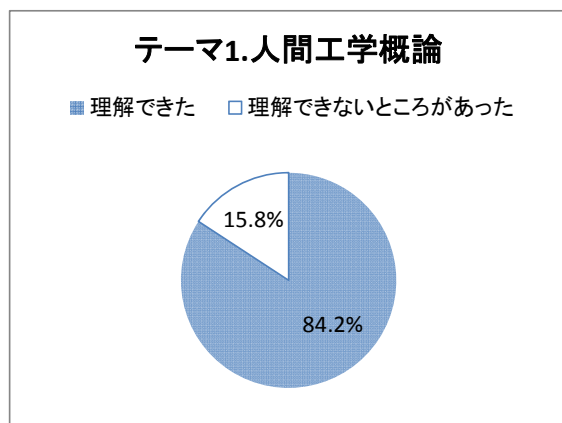
人間工学実証講座についても、8割が「特に学んだことはない」と回答しており、導入編の実証講座の評価者として相応しいものとなっていることがわかる。

アンケートの回収は38名からであった。



②講座の理解度について

人間工学概論、人間工学グッドプラクティス事例、人間工学演習の3講座についての理解度は、概論については約85%の回答者から「理解できた」との評価が得られた。しかしながら、演習系になると、「理解できないところがあった」とする回答が、人間工学グッドプラクティス事例については21%、人間工学演習については約35%とやや高くなる傾向が見られた。演習系については工夫が必要であることが示される。



各テーマに示された代表的な意見を以下に示す。

テーマ 1.

- ・具体例のある説明は納得できた。
- ・図を多く取り入れての説明だったのでとても分かりやすかった。
- ・人間工学の必要性がわかった
- ・身体的側面、認知的側面から人間の特性を知らなければならないことが分かった。

テーマ 2.

- ・図や写真を使って何が良くてどこがダメだったのかを解説していただいたので分かりやすかった。
- ・作る側ではなく、作る側の立場で商品づくりをされているということが理解できた。
- ・人が使いやすく、使う人のことを考えて商品を開発する。細部にわたって使う側のことを考えることでよい商品（使いやすい商品）が生まれることが分かった。
- ・成功事例のため基本的に理解できた。 事例もほしい。

テーマ 3.

- ・グループで意見交換でき、良い体験だった。もう少し時間がほしい。
- ・人間工学との結びつきは意図的に仕向けないといけないので PBL 方式でよいのか？
- ・ディスカッションで共有する方法は自分にはない意見が聞けていい。
- ・グループワークが途中で終わってしまったので消化不良である。
- ・一つの商品で人間工学の観点から深堀ができた。人間工学のスキームを取り入れればより充実したものになりますね。

④全体に対する意見

人間工学が有用なものだということは理解できたが、もう少し具体的な話を希望する声もあった。また、デザイン基礎演習と同様に、時間が足りないという意見も出されている。特に演習系についてはボリュームや時間構成、題材など工夫が必要であることが示された。

<自由意見の例>

- ・人体データを利用した法則があること自体知らなかった。今後の製品開発に活かしていきたいと思う。管理指標および手法など事例があれば教えてもらえればと思う。
- ・問題解決のためには重要度を設定して順番に改善する必要があるとわかり勉強になった。
- ・今後の設計に有意義だった。ありがとうございます。

・人間工学という言葉は知っていたが、もう学べないものだと思っていた。だが、製造に必要なもの、有用なものだということが知れてよかった。ただ、知り得た知識をこのプロジェクトに沿ってどのように使うのかということがもっとはっきり伝わればよいのと思った。

・長時間の受講になったがためになった。人間の特性を把握し、自社製品に活かしていければと思う。

・モノづくり企業の経営者としてとても役に立つ内容だった。現在の商品について人間工学的にもう一度見直すことがより良いモノづくりができると感じている。ありがとうございました。

アンケート用紙

問1 あなたの職種を教えてください。(複数回答も可)

例) デザイナー、製造技術者、営業、代表取締役など

問2 あなたはこれまで人間工学を学んだことはありますか。該当するものに○を付けて下さい。

() 学校教育(大学・専門学校・高校など)のなかで学んだことがある。

() 社会人になって単発のセミナーや講座を受講したことがある。

() 特に学んだことがない

問3 受講した感想をお聞かせ下さい。

講座の内容は理解できましたか。該当欄に○を付けて、その内容についてご記入ください。テーマごとにご回答ください。

①テーマ1.<人間工学概論>

() よく理解できた。

特に分かりやすいと感じたところはどこでしたか?

() 理解できないところがあった。

特にわかりにくいと感じたところはどこでしたか?

②テーマ2.<グッドプラクティス>

() よく理解できた。

特に分かりやすいと感じたところはどこでしたか?

() 理解できないところがあった。

特にわかりにくいと感じたところはどこでしたか?

③テーマ3.<実習>

() よく理解できた。

特に分かりやすいと感じたところはどこでしたか?

() 理解できないところがあった。

特にわかりにくいと感じたところはどこでしたか?

問4 人間工学演習を受講した感想を自由にお書き下さい。

問5 開発中のカリキュラムは下記の教科から構成されています。冒頭に記載したカリキュラム開発の目標を達成する為に必要と思われる教科には○、特に必要のない教科には×、どちらとも言えないと思われるものには△を、記入欄にご記入下さい。

また、下の設定教科について、さらに新たに必要だと思われる教科などについて、ご意見・ご感想などございましたら自由にお書き下さい。

	教科	教科概要	記入欄
デザイン関連	構成演習	調和理論などデザインの基礎的な原理を演習によって学習。	
	色彩	色彩デザインの手法やその効果。色彩マーケティングリサーチの手順と活用法など。	
	テクスチャー論	テクスチャーの分類、テクスチャーが与える印象	
	ドローイング	誰にでも描ける描写技術と形状特性の表現技術	
	CG演習	CG制作技術	
	プロダクトデザイン概論	プロダクトデザインのプロセスと制作要件	
	プロダクトデザイン演習	デザインプロセスに準じた演習プログラムにより、実務の習得	
リサーチ関連	感性科学概論	製品を評価する感性の意味と感性科学的アプローチの概要	
	調査分析手法	マーケティングリサーチの調査手法と分析手法	
	マーケティングリサーチ	マーケティングリサーチの演習	
	人間工学概論	人間工学的な視点による考え方や設計手法	
	人間工学概演習	人間工学的実験計画立案から設計までの演習	
製造関連	製造技術概論	製品をつくるための加工技術全般について	
	品質管理	感性工学の活用と品質管理について概論と演習	
プロシヨモノ	プレゼンテーション	プレゼン資料の作り方とプレゼン演習	
	コミュニケーション概論	デザインに関わるコミュニケーションの課題と対応	
総合	ブランディング概論	経営戦略におけるブランディングの基礎知識とその事例	
	パテント基礎	パテントに関する基礎知識	

◆教科についてのご意見