

| | | | | | | | | | |
|---|----------------------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------|----------------------------|-----|------------|-----|------|
| 科目名 | デザイン論 3 | | | | | | | 年度 | 2026 |
| 英語科目名 | Design theory 3 | | | | | | | 学期 | 前期 |
| 学科・学年 | デザイン科 グラフィックデザイン専攻 2年次 | 必/選 | 必 | 時間数 | 30 | 単位数 | 2 | 種別※ | 講義 |
| 担当教員 | 江崎泰央 | | 教員の 実務経験 | 有 | 実務経験の職種 | | プロダクトデザイナー | | |
| 【科目の目的】 マーケティングの手法を理解し、企画を立案するプロセスを学ぶ。 | | | | | | | | | |
| 【科目の概要】 前半はマインドマップ、NM法で基本的な発想法を理解し、ブレインストーミング&KJ法ではグループワークでの問題点の抽出やリサーチの方法を学修する。後半は前半で学修した発想法を展開し、説得力のある実践的なデザイン・コンセプトを立案、そのデザイン・プロセスをプレゼンテーションにて発表する。 | | | | | | | | | |
| 【到達目標】 コンセプトを基に企画、制作し、実践社会で活用できる独創的魅力的デザイン力を身につける。伝わるコンセプト制作を通して、一貫性のあるデザイン・シンキングと第三者へ伝達する為に必要なコミュニケーションワークができるようになることを目標にしている。 | | | | | | | | | |
| 【授業の注意点】 授業内の提出物、プレゼンテーションを含むグループ・個人課題の全提出者を採点基準とする。また、授業時間数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。 | | | | | | | | | |
| 評価基準＝ルーブリック | | | | | | | | | |
| ルーブリック 評価 | レベル5 優れている | レベル4 よい | レベル3 ふつう | レベル2 あと少し | レベル1 要努力 | | | | |
| 到達目標 A | 問題や与えられた条件をよく理解し、独自の調査と分析が的確にできる | 問題や与えられた条件をよく理解し、調査と分析ができる | 問題や与えられた条件を理解し、調査と分析ができる | 問題や与えられた条件は理解しているが、調査と分析が出来ない | 問題や与えられた条件の理解および調査と分析が出来ない | | | | |
| 到達目標 B | 制作時間を考えて内容を工夫し、スケジュール管理と課題提出ができる | 制作時間と提出期日を考えてスケジュール管理と課題提出ができる | 提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができる | 提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない時がある | 提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない | | | | |
| 到達目標 C | 主体的に授業参加し、自分の考えを言語化して丁寧に説明できる | 休まず授業参加し、自分の考えを言語化して説明することができる | 自分の考えを言語化して説明することができる | 自分の考えを言語化して説明することができない時がある | 自分の考えを言語化して説明することができない | | | | |
| 到達目標 D | | | | | | | | | |
| 到達目標 E | | | | | | | | | |
| 【教科書】 レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。 | | | | | | | | | |
| 【参考資料】 | | | | | | | | | |
| 【成績の評価方法・評価基準】 提出物20% 課題の提出状況について評価する。 グループワーク30% グループ課題の提出・発表について評価する。 個人ワーク40% 個人課題の提出・発表について評価する。 平常点10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。 | | | | | | | | | |
| ※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。 | | | | | | | | | |

| 科目名 | | デザイン論3 | | | 年度 | 2026 |
|------|-----------|-----------------|---------------|----------------------------------|------|------|
| 英語表記 | | Design theory 3 | | | 学期 | 前期 |
| 回数 | 授業テーマ | 各授業の目的 | 授業内容 | 到達目標＝修得するスキル | 評価方法 | 自己評価 |
| 1 | ガイダンス | 授業の流れについて | 1 ガイダンス | 授業の目的内容について理解する事ができる | 2 | |
| 2 | コンセプト実例演習 | 実例を知る | 1 コンセプトについて | コンセプトの意味と実例について理解する事ができる | 2 | |
| 3 | グループワーク① | 課題概要 | 1 グループワークについて | グループワークの目的を理解する事ができる | 2 | |
| | | | 2 課題概要 | 課題内容を理解する事ができる | | |
| 4 | グループワーク② | コンセプトの発想 | 1 コンセプトの発想 | コンセプトを導くためにグループで話し合う事ができる | 2 | |
| 5 | グループワーク③ | コンセプトの発想 | 1 コンセプトの発想 | コンセプトを導くためにグループで話し合う事ができる | 2 | |
| 6 | グループワーク④ | コンセプトの発想 | 1 コンセプトの発想 | コンセプトを導くためにグループで話し合う事ができる | 2 | |
| 7 | グループワーク⑤ | コンセプトの発想 | 1 コンセプトの発想 | コンセプトを導くためにグループで話し合いまとめる事ができる | 2 | |
| 8 | グループワーク⑥ | コンセプトの発想 | 1 コンセプトの発想 | コンセプトを導くためにグループで話し合いまとめる事ができる | 2 | |
| 9 | 個人ワーク① | 課題概要 | 1 個人ワークについて | 個人ワークの目的を理解する事ができる | 2 | |
| | | | 2 課題概要 | 課題内容を理解する事ができる | | |
| 10 | 個人ワーク② | 情報収集と現状分析 | 1 情報収集 | 課題に沿った情報を収集する事ができる | 2 | |
| | | | 2 現状分析 | 収集した情報を元に現状を分析する事ができる | | |
| 11 | 個人ワーク③ | コンセプトの発想 | 1 コンセプトの発想 | コンセプトを導くために考える事ができる | 2 | |
| 12 | 個人ワーク④ | コンセプトの展開 | 1 コンセプトの展開 | コンセプトを導くために考えをまとめる事ができる | 2 | |
| 13 | 個人ワーク⑤ | コンセプトの発表 | 1 発表する | まとめた内容を分かりやすく発表する事ができる | 2 | |
| | | | 2 発表を聞く | 他の人の発表に対して自分の意見を持つ事ができる | | |
| 14 | 個人ワーク⑥ | コンセプトの発表 | 1 発表する | まとめた内容を分かりやすく発表する事ができる | 2 | |
| | | | 2 発表を聞く | 他の人の発表に対して自分の意見を持つ事ができる | | |
| 15 | まとめ | まとめ | 1 まとめ | 授業を通してコンセプトの意味とまとめ方を理解し形にする事ができる | 2 | |

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等