

科目名	デザイン論 1							年度	2026
英語科目名	Design theory 1							学期	前期
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	大山敏弘	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】 この科目では、プロダクトデザインの基礎知識として、プロダクトとは何か、形の意味との関係性、ユニバーサルデザイン、人間工学資格のための手法などについて学び、また、スケッチやモデリングなどの基礎スキルを習得することで、プロダクトデザイナーとしての表現力や技術力を高める。									
【科目の概要】 講義と実習を組み合わせ、プロダクトデザインの基礎知識とスキルをバランスよく習得する。また、課題発表を通して、自分の考えを表現する力を養う。									
【到達目標】 A. 技術力/画材、支持体の特性を理解し、制作するための素材の工夫やアイデアの再現ができる B. 知識力/立体構造や素材についての知識の習得 C. 社会性/主体的に授業参加をして、自分の作品を言語化し人に説明するコミュニケーション力を身につける									
【授業の注意点】 学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自ら関心をもって情報を取材し発表するだけでなく、他者の発表にしっかり耳を傾けること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに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3 ふつう					レベル1 要努力	
到達目標 A	プロダクトデザインの現場に必要な考え方やスキルを十分に理解しており、応用できる		プロダクトデザインの現場に必要な考え方やスキルを理解しており、ある程度実践できる					プロダクトデザインの現場に必要な考え方やスキルを理解していない	
到達目標 B	プロダクトデザインの基礎知識やデザインの考え方を深く理解している		プロダクトデザインの基礎知識やデザインの考え方をある程度身につけて理解している					プロダクトデザインの基礎知識やデザインの考え方が理解できていない。	
到達目標 C	主体的に授業参加し、プロダクトについて丁寧に説明できる		プロダクトについて言語化して説明することができる					プロダクトについて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】 プロダクトデザインの基礎									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 課題80% 提出された課題を総合的に評価する 平常点20% 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 1			年度	2026
英語表記		Design theory 1			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	講師紹介、 学生自己紹介	自己紹介と授業の流れについて	1 自己紹介	自己紹介ができる	2	
			2 授業の流れの確認	プロダクトデザインの概要を理解する		
2	プロダクトデザインとは	デザインの原点およびプロダクトデザインの対象と目的	1 デザインの原点	デザインの原点を理解する	2	
			2 プロダクトデザインの対象	プロダクトデザインの対象を理解する		
			3 プロダクトデザインの目的	プロダクトデザインの目的を理解する		
3	プロダクトデザイナーとは	プロダクトデザイナーについて	1 プロダクトデザインという専門家	プロダクトデザインという専門家について理解する	2	
			2 プロダクトデザイナーの役割	プロダクトデザイナーの役割について理解する		
			3 プロダクトデザイナーに求められる能力	プロダクトデザイナーに求められる能力について理解する		
4	プロダクトデザインの領域	生活、産業および消費財、生産財について	1 生活分野領域の特性	生活分野領域の特性について理解する	2	
			2 産業分野領域の特性	産業分野領域の特性について理解する		
			3 消費財と生産財領域の特性	消費財と生産財領域の特性について理解する		
5	プロダクトデザインの歴史①	プロダクトデザインの歴史を理解する	1 産業革命とアーツ&クラフツ	産業革命とアーツ&クラフツについて理解する	2	
			2 ドイツ工作連盟とバウハウス	ドイツ工作連盟とバウハウスについて理解する		
			3 新しい造形芸術活動	20世紀初頭の新しい造形芸術活動について理解する		
6	プロダクトデザインの歴史②	プロダクトデザインの歴史を理解する	1 ミッドセンチュリーデザイン	ミッドセンチュリーデザインについて理解する	2	
			2 ジャパニーズモダン	ジャパニーズモダンについて理解する		
7	プロダクトデザインの歴史③	プロダクトデザインの歴史を理解する	1 ポストモダン	ポストモダンについて理解する	2	
			2 ジャパニーズモダン	ジャパニーズモダンについて理解する		
			3 デジタルエイジ	デジタルエイジについて理解する		
8	形と意味の関係性	形と意味の関係性	1 形と意味の関係性	形と意味の関係性について理解する	2	
9	ユニバーサルデザイン	ユニバーサルデザインについて理解する	1 ユニバーサルデザインの社会的背景	ユニバーサルデザインの社会的背景について理解する	2	
			2 ユニバーサルデザインの理念と実践	ユニバーサルデザインの理念と実践について理解する		
10	人間工学 1	人間工学についての理解	1 人間工学概要	人間工学の概要について理解する	2	
			2 エルゴノミクスとヒューマンファクター	エルゴノミクスとヒューマンファクターについて理解する		
			3 人間工学の社会的役割	人間工学の社会的役割について理解する		
11	人間工学 2	人間工学についての理解	1 握るを考える	握る行為と人間工学の関係を理解する	2	
			2 ベットボトルデザインの検証	ベットボトルの握り易さを複数検証し握り易さの理由を理解する		
12	人間工学 3	人間工学についての理解	1 人体寸法 モノづくりの基礎データ	人体寸法の重要性を理解する	2	
			2 モノの大きさ、空間の基準	モノの大きさや空間設計に必要な寸法を理解する		
			3 畳、坪の面積の基準	一畳、坪の考え方を理解する		
13	人間工学 4	人間工学についての理解	1 知覚特性	人間工学における知覚特性を理解する	2	
			2 人間の行動特性	空間における人間の行動特性を理解する		
14	視覚化のための手法	視覚化の理解	1 視覚化の意味	視覚化の意味について理解する	2	
			2 フォーム	フォームについて理解する		
			3 スケッチとレンダリング	スケッチとレンダリングについて理解する		
15	視覚化のための手法	視覚化の理解	1 コンピュータ表現	コンピュータ表現について理解する	2	
			2 パッケージデザイン	パッケージデザインについて理解する		
			3 プロトタイプモデル	プロトタイプモデルについて理解する		

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