

科目名	デザイン研究3							年度	2026
英語科目名	Design study 3							学期	後期
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 2年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	袴田哲郎	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】 世界で活躍した様々なデザイナー、表現者の作品を通じてそれらの考え方や表現方法について研究、理解を深める。									
【科目の概要】 学生一人一人の意向を尊重し、同様の傾向の学生で発表日を決める。そのデザイナーの作品のコンセプト、制作意図、そして時代背景、影響を受けた人物まで幅広く研究し、発表する。教員からは特に知っておくべき重要なデザイナーを講義する。									
【到達目標】 授業で紹介するデザイナーについての知識を学び、理解する。 各自が最も研究したいデザイナーを採り上げ、功績、作風、時代背景と社会に与えた影響、人物像を調査し、発表する。 自分の発表以外でも予習し的確な質問をすること。「特になし」は認めない。									
【授業の注意点】 授業時限数の4分の3以上出席しない者は課題提出と評価をう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、独自の調査と分析的に確実に行うことができる	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】 配布資料がある場合は授業内に配布する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 最終課題・研究内容と発表80% 内容を総合的に評価 平常点20% 積極的な授業参加と授業態度によって評価									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デザイン研究 3			年度	2026
英語表記		Design study 3			学期	後期
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	全体のスケジュールと内容を理解する。各自が研究したいデザイナーを決定する。	1 授業の流れの確認	本授業の概要を理解する	2	
			2 グループ、研究対象の設定	グループで今後研究するデザイナーを設定する		
2	世界初のインハウスデザイナーについて①	ハーリー・アール：T型フォードはなぜ衰退したのか？	1 ハーリー・アールについての解説	カーデザイン創成期について理解する	2	
3	世界初のインハウスデザイナーについて②	レイモンド・ローウィ 大衆消費社会と世界初の専門プロダクト・デザイナー。	1 レイモンド・ローウィについての解説	大衆消費社会と世界初の専門プロダクト・デザイナーについて理解する	2	
4	グループ発表①	3名発表。発表後、質問討議。	1 グループ発表とディスカッション	他グループ発表を通じて著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
5	世界初のインハウスデザイナーについて③	柳宗理：日本のプロダクト・デザイン。	1 柳宗理についての解説	ジャパニーズモダンの黎明期について柳宗理の作品を通じ理解を深める	2	
6	グループ発表②	3名発表。発表後、質問討議。	1 グループ発表とディスカッション	他グループ発表を通じて著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
7	Gマーク制度	日本の産業育成とGマーク。	1 グッドデザイン賞についての解説	日本で唯一の総合的なデザイン評価・推奨のしくみを理解する	2	
8	グループ発表③	3名発表。発表後、質問討議。	1 グループ発表とディスカッション	他グループ発表を通じて著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
9	世界初のインハウスデザイナーについて④	チャールズ・イームズ：ミッドセンチュリー期のデザイン。	1 イームズ夫妻についての解説	チャールズ&レイ・イームズを通じてミッドセンチュリーにおける著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
10	グループ発表④	3名発表。発表後、質問討議。	1 グループ発表とディスカッション	他グループ発表を通じて著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
11	世界初のインハウスデザイナーについて⑤	ジュージアロー：イタリアン・カーデザイン。	1 ジュージアローについての解説	ジュージアローを通じてイタリアンカーデザインにおける著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
12	グループ発表⑤	3名発表。発表後、質問討議。	1 グループ発表とディスカッション	他グループ発表を通じて著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
13	モダニズム建築について	ミース・ファン・デル・ローエ、フランク・ロイド・ライト他	1 ミースやフランク・ロイド・ライトについての解説	ミースやフランク・ロイド・ライトを通じてモダニズム建築の巨匠たちの作品や考え方の理解を深める	2	
14	グループ発表⑥	3名発表。発表後、質問討議。	1 グループ発表とディスカッション	他グループ発表を通じて著名デザイナーおよびその作品の理解を深める	2	
15	世界初のインハウスデザイナーについて⑥ 授業のまとめ	ジェームズ・ダイソン：デザインには「設計」と「意匠」両方の側面があることを学ぶ。	1 ジェームズ・ダイソンについての解説	ジェームズ・ダイソンの事例を通じデザインには「設計」と「意匠」両方の側面があることを理解する。	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						