

2023年度 日本工学院専門学校											
デザイン科 グラフィックデザイン専攻											
デザイン史											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	角田 知義			実務経験	有	職種	クリエイティブディレクター/デザイン学講師				
担当教員紹介											
クリエイティブディレクターとして企業のCI戦略の計画、実施。地方博覧会、地方創生事業の計画、実施。各種業界団体のマーケティング調査、分析、事業提案等を行ってきました。このほか実務をふまえ、プランニング方法、アイデア創生のための「視覚思考」「記号論」「デザイン方法論」研究、デザインと現代文化という視点から「サブカルチャー論」を研究、講義を担当。これらの経験から得られた知識を基礎にして授業を行っている。											
授業概要											
本講義は、デザインの勉強を始める学生を対象とし、「デザインの歴史の変遷」,「基本的なデザイン用語の理解」、更に「隣接学問領域との差異からデザイン領域特性の理解」を目指します。社会の変化、技術の変化に伴う「デザインの社会的な役割、表現技法の変化を考察」をすることで、21世紀の現代において、新しいデザインを創造してゆく上で必要となる基礎的な知識、思考方法を歴史を通じて身につける事を目的とする。											
到達目標											
デザイナーとしてのアイデンティティーを培う基礎として、「デザインの概念」「デザインと表現技法」「デザイン行為・物と社会」という三つ視点を持ち「デザイン史」を通して、理解出来るようになる事を目指します。これらの視点と知識を持つことの重要性の理解と共に、具体的にはデザインを行う上で必須となる「デザイン言語」、「観察・分析・整理力」、「発想法」、「表現技術、設計力」、「思想、社会」についての幅広い知識を習得できる基礎力の向上と獲得を目標とする。											
授業方法											
デザインは“考え方（観察・分析、思考）”と“行為（デザインニング、表現技術）”と“成果（デザインされたモノ、コト、価値創造）”の三つのレベルで語ることが出来る。本授業ではこの事を踏まえ、過去にデザインされたモノや運動を参照しつつ、これら三つのレベルを具体的に考察する事でデザインへの基礎的な理解力を付ける。更に多様化、変化し続ける21世紀のデザインのあり方、役割、展開、課題についての考えを、言葉でアウトプットする事を練習する。											
成績評価方法											
最終課題レポート55% 学期末レポート、課題を出題する。 中間レポート 25% 授業期間中、デザイン史をよりよく理解するための宿題形式のレポート課題。 授業振り返り 10% 毎時間、受講した授業内容の振り返りとまとめ。授業終了時に提出。 受講態度 10% 出席状況、遅刻の有無、受講態度を評価する。											
履修上の注意											
本講義はデザインについての基礎的な知識を形成する授業であるので情報量は多くなります、情報収集・整理というでも観点でも授業に集中してノートをとることが必要。各自の理解度の確認、講義内容に対しての質疑応答のため、毎時間「授業の振り返り」を書き、必ず授業時間終了時に提出する。授業時数の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。											
教科書教材											
特定の教科書はない。適時、授業に必要な資料配布を行う。 参考書・参考資料等は授業中に指示をする。											
回数	授業計画										
第1回	デザインの基本を理解（1）ガイダンス、“デザインを考える” デザインを取り巻く環境の理解とデザインの学び方										
第2回	デザインの基本を理解（2）”つくるちから” ものづくりの原点を考える、創造力と想像力										
第3回	デザインの基本を理解（3）“つたえるちから” アートとデザインの違いを考える、構成と設計の歴史										
第4回	デザインの基本を理解（4）“デザインとアイデア(1)” アイデアを生み出す基本要素、観察と整理の歴史										
第5回	デザインの基本を理解（5）”デザインとアイデア(2)” 発想法、展開法、具現化、計画、設計の歴史、考える歴史										

2023年度 日本工学院専門学校	
デザイン科 グラフィックデザイン専攻	
デザイン史	
第6回	デザインの近・現代史（1）デザインの黎明期、産業革命とアーツ・アンド・クラフツ運動、万国博覧会の意義を知る
第7回	デザインの近・現代史（2）20世紀「デザインの時代」の源泉を探る。バウハウス以前の時代背景を知る
第8回	デザインの近・現代史（3）バウハウスの意味、バウハウスの人々とその時代背景を知る
第9回	デザインの近・現代史（4）20世紀のデザイン、アメリカの役割
第10回	デザインの近・現代史（5）日本のデザインの発展の歴史 明治時代～昭和初期（第2次世界大戦以前）まで
第11回	デザインの近・現代史（6）第二次世界大戦後、日本の高度経済成長期のデザインを中心に20世紀後半の発展を知る
第12回	デザインの近・現代史（7）“アナログからデジタルへ”デザインと産業と文化と人の関わりを変化の中で考える
第13回	現代デザインの捉え方（1）デザインで解決出来るコトとは”地球資源、地球環境、生活環境”のデザインを考える
第14回	現代デザインの捉え方（2）コミュニケーション・デザインからイノベーションまで—情報デザイン、デザイン思考を考える
第15回	現代デザインの捉え方（3）構想する力、“グローバルなデザイン”と”ローカルなデザイン”について考える