

| 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 | | | | | | | | | | | |
| デザイン論3 | | | | | | | | | | | |
| 対象 | 2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 | 西田真一 | | | 実務 経験 | 有 | 職種 | クリエイティブディレクター | | | | |
| 担当教員紹介 | | | | | | | | | | | |
| グラフィックデザイナーからアートディレクターと経験し、現職は広告代理店にてクリエイティブディレクターを行なっている。広告業界の経験が長期あり、特にコミュニケーションデザインやブランディングデザインを中心に行なっている。関心領域は「地域ブランディングデザイン」「コンセプトメイキング」「コミュニケーションデザイン」である。 | | | | | | | | | | | |
| 授業概要 | | | | | | | | | | | |
| コンセプトメイキングに必要なスキルを講義とグループディスカッションによって習得する。講義は基本的な知識から応用までの範囲とし、多くの事例（企画）を紹介し、アウトプットイメージ（企画書）を意識できるようにする。グループディスカッションでは主にアイデア発想の手法を中心に行い、大規模なプロジェクトに対応できるスキルを身につける。 | | | | | | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | | | | | | |
| コンセプトメイキングに必要なリサーチ手法やアイデア発想法などのスキルを習得し、実践的なコンセプトを立案できる。最終的に実際のビジネスで活用されるレベルの企画書が作成できる。 | | | | | | | | | | | |
| 授業方法 | | | | | | | | | | | |
| 講義を中心に知識を習得し、グループディスカッションにて実践を体験していく。講義では事例を多く紹介し、それに対するレポートを作成する。 | | | | | | | | | | | |
| 成績評価方法 | | | | | | | | | | | |
| レポート課題 | 30% | 課題（事例）に対する理解度を評価する。 | | | | | | | | | |
| グループワーク | 30% | 参画状況・提出課題の完成度を総合的に評価する。 | | | | | | | | | |
| プレゼン・試験 | 20% | 課題の発表方法、レポート試験の内容について評価する。 | | | | | | | | | |
| 平常点 | 20% | 積極的な授業参加度、態度によって評価する。 | | | | | | | | | |
| 履修上の注意 | | | | | | | | | | | |
| 講義では内容に対するレポート課題が中心になるため、しっかりと聴講する必要がある。また、グループディスカッションが多く、他の学生との共同作業があるため、各自円滑なコミュニケーションが必要である。課題提出などに、Google classroomを使用する。 | | | | | | | | | | | |
| 教科書教材 | | | | | | | | | | | |
| 講義ドキュメント・参考資料・参考事例は、授業中に配布する。 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業計画 | | | | | | | | | | |
| 第1回 | オリエンテーション・コンセプトとは：授業ガイダンス、自己紹介、コンセプトとは | | | | | | | | | | |
| 第2回 | コンセプトメイキングについて1：コンセプトメイキングについて理解する。 | | | | | | | | | | |
| 第3回 | コンセプトメイキング事例1：事例を聴講し、内容に対し与えられたテーマでレポートを作成する。 | | | | | | | | | | |
| 第4回 | コンセプトメイキングについて2：コンセプトメイキングについて理解する。 | | | | | | | | | | |
| 第5回 | コンセプトメイキング事例2：事例を聴講し、内容に対し与えられたテーマでレポートを作成する。 | | | | | | | | | | |

| 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 | |
| デザイン論3 | |
| 第6回 | アイデア発想法1（垂直思考・水平思考）：アイデアを様々な角度から発想できる。 |
| 第7回 | アイデア発想法2（発散と収束）：グループワークでのアイデア抽出に必要な知識を取得する。 |
| 第8回 | コンセプトメイキング事例3：事例を聴講し、内容に対し与えられたテーマでレポートを作成する。 |
| 第9回 | ブレインストーミング法1（発散）：対象商品（サービス）の強み・弱みを抽出する。（GW） |
| 第10回 | 親和図法1（収束）：対象商品（サービス）の強み・弱みをグルーピングする。（GW） |
| 第11回 | ブレインストーミング法2（発散）：対象商品（サービス）の提供価値を抽出する。（GW） |
| 第12回 | 親和図法2（収束）：対象商品（サービス）の提供価値をグルーピングする。（GW） |
| 第13回 | コンセプトメイキング：コンセプトを設定する。（GW） |
| 第14回 | プレゼンテーション：ロジカルにプレゼンテーションをする。 |
| 第15回 | レポート試験 |