

科目名	デザイン論 1								年度	2024	
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	伊藤恒平				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】											
この科目を受講する学生は、プロダクトデザイン理論の基礎を理解し、今後の仕事の現場で役立つ知識と考え方を身につけることを目的としています。本科目では、商品開発に関連する知識を体系的に学び、デザイン思考を活用することで、くらしと仕事のあらゆる場面で必要なデザインの知識を自発的に学び、考えることができるようになることを目指します。											
【科目の概要】											
この科目では、初心者でも学びやすいよう、プロダクトデザインの基礎知識から始め、背景・社会・ビジネス・プロセスのカテゴリーからプロダクトを理解し、自分の適性や興味・関心と結びつけて理解することを目指しています。また、社会で活動するために必要な知識力と理解力を具体的に修得し、自分なりの理論を確立することができるようにも取り組んでいます。											
【到達目標】											
目標A プロダクトデザインの背景を理解する 目標B プロダクトデザインと社会やビジネスの関わりを理解する 目標C デザインプロセスを理解する											
【授業の注意点】											
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「メモ」を提出する。 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。											
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背景を深く理解している				プロダクトデザインの背景を理解している				プロダクトデザインの背景を理解していない		
到達目標 B	プロダクトデザインと社会やビジネスの関わりを深く理解している				プロダクトデザインと社会やビジネスの関わりを理解している				プロダクトデザインと社会やビジネスの関わりを理解していない		
到達目標 C	デザインプロセスを深く理解している				デザインプロセスを理解している				デザインプロセスを深く理解していない		
【教科書】											
プロダクトデザインの基礎											
【参考資料】											
各回に資料配布											
【成績の評価方法・評価基準】											
レポート・課題 70% レポート・課題を総合的に評価する ワーク・少課題 20% 授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価 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 1				年度	2024
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	プロダクトデザインについて	受業内容の概要	1	概要	当授業の概要を理解している		
			2	進め方	各回のメモの提出の仕方を理解している		
			3	レポート	最終的に提出するレポートについて理解している		
2	プロダクトデザインの背景	プロダクトデザインの領域と概要	1	プロダクトデザイン	プロダクトデザインとはなにかを理解している		
			2	プロダクトデザイン	プロダクトデザイナーの役割を理解している		
			3	領域	プロダクトデザインの仕事領域を理解している		
3	プロダクトデザインの背景	デザイン史1 産業革命-WW3	1	歴史の意義	歴史について学ぶ意義を理解している		
			2	歴史 1	プロダクトデザインの歴史について理解している		
4	プロダクトデザインの背景	デザイン史2 WW3-ポストモダン	1	歴史2	プロダクトデザインの歴史について理解している		
			2	モダニズム	モダニズムについて理解している		
5	プロダクトデザインの背景	デザイン史3 ポストモダン-現在	1	歴史 3	プロダクトデザインの歴史について理解している		
			2	ポストモダニズム	ポストモダニズムについて理解している		
			3				
6	社会とプロダクトデザイン	エコデザイン ユニバーサルデザイン	1	社会	社会に要請されるデザインについて理解している		
			2	エコデザイン	エコデザインについて理解している		
			3	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している		
7	社会とプロダクトデザイン	安全 地域	1	安全〇	プロダクトデザインに求められる安全を理解している		
			2	地域	地域とプロダクトデザインを理解している		
8	社会とプロダクトデザイン	キッズデザイン デザイン思考	1	キッズデザイン	キッズデザインについて理解している		
			2	デザイン思考	デザイン思考について理解している		
9	プロダクトデザインとビジネス	組織活動 デザイン マネジメント	1	組織活動	組織の中でのプロダクトデザインの役割を理解している		
			2	デザインマネジメント	デザインマネジメントについて理解している		
10	プロダクトデザインとビジネス	ブランド 知的財産	1	ブランド	ブランドの役割を理解している		
			2	知的財産	知的財産について理解している		
11	プロダクトデザインとビジネス	コンプライアンス 専門職能と 就業形態	1	コンプライアンス	コンプライアンスについて理解している		
			2	専門職能と就業形態	専門職能と就業形態について理解している		
12	デザインプロセス	ユーザセンタードデザイン	1	デザインプロセス	デザインプロセスについて理解している		
			2	ユーザセンタードデザイン	ユーザセンタードデザインのプロセスを理解している		
13	デザインプロセス	デザイン戦略 デザイン企画	1	デザイン戦略	デザイン戦略のプロセスについて理解している		
			2	デザイン企画	デザイン企画のプロセスについて理解している		
14	デザインプロセス	デザイン開発 デザインフォロー		デザイン開発	デザイン開発のプロセスについて理解している		
				デザインフォロー	デザインフォローのプロセスを理解している		
15	レポート	背景 社会・ビジネス デザインプロセス		背景	デザインの背景に関しての基礎を理解し、記述できている		
				社会・ビジネス	社会・ビジネスに関しての基礎を理解し、記述できている		
				デザインプロセス	デザインプロセスに関しての基礎を理解し、記述できている		

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