

|        |                                                                                                           |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学科名    | デザイン科                                                                                                     |
| コース名   | プロダクトデザイン専攻                                                                                               |
| 授業科目   | デザイン研究2                                                                                                   |
| 必選     | 必                                                                                                         |
| 年次     | 2年次                                                                                                       |
| 実施時期   | 前期                                                                                                        |
| 種別     | 講義                                                                                                        |
| 時間数    | 30                                                                                                        |
| 単位数    | 2                                                                                                         |
| 担当教員   | 加賀武見                                                                                                      |
| 実務経験   | 有                                                                                                         |
| 実務経験職種 | プロダクトデザイナー                                                                                                |
| 授業概要   | プロダクトデザインにおけるコンセプトと発想方法を理解し、実制作への反映をさせることが目的である。発想方法を講義をしていき、それを実際のデザイン制作で使えるように実習を取り入れて理解度を高めていく。        |
| 到達目標   | 複数の発想法とともに問題点を抽出し、リサーチの方法を得て説得力のある実践的なコンセプトを立案するためのプロセスを習得することが目標である。                                     |
| 授業方法   | 授業では教員の講義を聴講すると共に、テーマに沿った内容について理解を深めるために課題制作にも取り組む。デザインする上で必要なコンセプトをしっかりと理解し、制作に役立てられるようにしていく。            |
| 成績評価方法 | 試験・課題 60% レポート・試験・課題を総合的に評価する<br>成果発表 20% 授業内容の理解度を確認するために実施す<br>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           |
| 履修上の注意 | 必要な資料はその都度用意して配布していく。<br>聴講内容に関してしっかりと記録すること。<br>講義と実習を合せて進めていく。<br>授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出と評価を受けることができない。 |
| 教科書・教材 | 毎回授業にて資料配布を行う<br>参考書・参考資料等は授業中に指示をする                                                                      |
| 授業計画   |                                                                                                           |
| 第1回    | デザイン対象の把握 クライアントの要求の理解                                                                                    |
| 第2回    | デザイン対象の把握 、開発の目標の確認・・・                                                                                    |
| 第3回    | 「コンセプト」策定 製品(プロダクト)の方向性を定める1                                                                              |
| 第4回    | 「コンセプト」策定 製品(プロダクト)の方向性を定める2                                                                              |
| 第5回    | リサーチ 事例研究、観察1(オブザベーション)・・・など                                                                              |
| 第6回    | リサーチ 事例研究、観察2(オブザベーション)・・・など                                                                              |

|      |                                      |
|------|--------------------------------------|
| 第7回  | 「デザインコンセプト」の策定 デザインの方向性を定め、企画、戦略1    |
| 第8回  | 「デザインコンセプト」の策定 デザインの方向性を定め、企画、戦略2    |
| 第9回  | アイデアの展開1 ブレインストーミング、肯定的意見交換、アイデア連結複合 |
| 第10回 | アイデアの展開2 ブレインストーミング、肯定的意見交換、アイデア連結複合 |
| 第11回 | アイデアの展開3 ブレインストーミング、肯定的意見交換、アイデア連結複合 |
| 第12回 | 最終案の決定1 デザイン案のスケッチ、図面、模型、試作する        |
| 第13回 | 最終案の決定2 デザイン案のスケッチ、図面、模型、試作する        |
| 第14回 | 最終案の決定3 デザイン案のスケッチ、図面、模型、試作する        |
| 第15回 | 最終案の決定4 デザイン案のスケッチ、図面、模型、試作する        |