

科目名		デザイン史				年度	2025
英語表記		Design history				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	デザインの基本	デザインの基本を理解する（1）	1	ガイダンス	デザイン史の目的を理解する	1	
			2	デザインの考え	“デザインの今を考える” デザインを取り巻く環境と学び方を考える		
2	デザインの基本	デザインの基本を理解する（2）	1	モノ作りの原点	” つくるちから” モノづくりの原点を考える、創造性と想像力について理解をする	1	
3	デザインの基本	デザインの基本を理解する（3）	1	アートとデザインの違い	“つたえるちから” アートとデザインの違いを考える、構成と設計の歴史を学ぶ	1	
4	デザインの基本	デザインの基本を理解する（4）	1	デザインとアイディア（1）	“デザインとアイデア（1）” アイデアを生み出す基礎、観察と整理の歴史を学ぶ	1	
5	デザインの基本	デザインの基本を理解する（5）	1	デザインとアイディア（2）	” 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、考える歴史を学ぶ	1	
6	デザインの近・現代	デザインの近・現代史（1）	1	アーツ・アンド・クラフツ運動	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	1	
7	デザインの近・現代	デザインの近・現代史（2）	1	応用芸術	20世紀「デザインの時代」の源泉、バウハウス以前の応用芸術を知る	1	
8	デザインの近・現代	デザインの近・現代史（3）	1	バウハウス	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	1	
9	デザインの近・現代	デザインの近・現代史（4）	1	20世紀のデザイン	20世紀のデザイン、アメリカの役割を理解する	1	
10	デザインの近・現代	デザインの近・現代史（5）	1	日本のデザインの発展の歴史	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）まで学ぶ	1	
11	デザインの近・現代	デザインの近・現代史（6）	1	第二次世界大戦後	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世紀後半の発展を理解する	1	
12	デザインの近・現代	デザインの近・現代史（7）	1	アナログからデジタル	“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	1	
13	現代デザインの捉え方	現代デザインの捉え方（1）	1	人間へのデザイン	デザインで解決出来るコトとは” 地球資源、地球環境、人間” へのデザインを考える	1	
14	現代デザインの捉え方	現代デザインの捉え方（2）	1	コミュニケーション・デザイン	コミュニケーション・デザインそしてイノベーションまでー情報デザインとデザイン思考を理解する	1	
15	現代デザインの捉え方	現代デザインの捉え方（3）	1	グローバルなデザイン	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	1	

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