

科目名	デザイン史							年度	2025
英語科目名	Design history							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	中條亜耶	教員の実務経験		有	実務経験の職種		アーティスト、美術講師		
【科目の目的】									
本講義は、デザインの勉強を始める学生を対象とし、「基本的なデザイン用語の理解」、「隣接学問領域との差異からデザイン領域特性の理解」、更に「デザインの歴史的変遷」、社会の変化、技術の変化に伴う「デザインの役割、技法の変化を考察」をすることで、21世紀の現代でデザインを考える上で必要となる基礎的な知識、思考方法を身につける事を目的とする。									
【科目の概要】									
人間が何かを意図的に形にすることから始まり、アートからデザインへの変化、アイデアの重要性、デザイン近現代史など、さまざまな角度から学び人間の創造性と社会や文化の変化を反映したもの。デザインの意味や価値を理解し、より効果的なデザインを行うことができるよう学ぶ									
【到達目標】									
A：知識力/デザインの歴史や理論を身につける B：社会性/デザインの思考力を身に付ける C：遂行力/観察眼を身に付ける									
【授業の注意点】									
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る。情報収集・整理という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「授業の振り返りシート」を記入、授業時間終了時に提出する。ただし、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	デザインの歴史や理論を独自に解釈し、デザインの可能性を新たな視点で切り拓くことができる		デザインの歴史や理論を深く理解し、デザインの可能性を新たな視点で探求することができる			デザインの歴史や理論の概要を理解したが、デザインの可能性を探求するまでに至らない			
到達目標 B	デザインに対する独自の視点や批評性を持って、新たなデザインを考え出すことができる		ザインの思考力や表現力を身につけることで、デザインの可能性を広げることができる			デザインの思考力や表現力を身につけたが、デザインの質を向上させることができない			
到達目標 C	「観察力」を駆使することで過去の作品から造形方法の原則を理解することが出来る		新たな「観察眼」を得る事で、今まで気が付かなかった事に気が付くことが出来る			「観察眼」の活用方法が理解出来ずに表面的な感想で終わる			
【教科書】									
課題ごとに資料を用意する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
課題80% 提出された課題を総合的に評価する 平常点20% 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	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