

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	イラストレーション専攻	1 年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員		角田 知義				教員の実務経験		有	実務経験の職種		クリエイティブディレクター	
【科目の目的】 デザイナーとしてのアイデンティティを培う基礎として、「デザインの概念」「デザインと表現技法」「デザイン行為・物と社会」という三つ視点を持ち「デザイン史」を通して、理解出来るようになる事を目指します。これらの視点と知識を持つことの重要性の理解と共に、具体的にはデザインを行う上で必須となる「デザイン言語」、「観察・分析・整理力」、「発想方法」、「表現技術、設計力」、「思想、社会」についての幅広い知識を習得できる基礎力の向上と獲得を目的とする。												
【科目の概要】 本講義は、デザインの勉強を始める学生を対象とし、「デザインの歴史の変遷」、「基本的なデザイン用語の理解」、更に「隣接学問領域との差異からデザイン領域特性の理解」を目指します。社会の変化、技術の変化に伴う「デザインの社会的な役割、表現技法の変化を考察」をすることで、21世紀の現代において、新しいデザインを創造してゆく上で必要となる基礎的な知識、思考方法を歴史を通じて身につける事を目的とする。												
【到達目標】 目標A：デザインの歴史の変遷を理解する 目標B：基本的なデザイン用語を理解する 目標C：デザインの社会的な役割、表現技法の変化を考察する												
【授業の注意点】 情報収集・整理というでも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」を書き、必ず授業時間終了時に提出する。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		デザインの歴史の変遷を深く理解している				デザインの歴史の変遷を認識できる				デザインの歴史の変遷がわからない		
到達目標 B		デザイン用語をしっかり理解している				デザイン用語を認識できる				デザイン用語を認識できない		
到達目標 C		デザインの社会的な役割、表現技法の変化を考察することができる				デザインの社会的な役割、表現技法の変化を理解している				デザインの社会的な役割、表現技法の変化がわからない		
【教科書】 特定の教科書はない。適時、授業に必要な資料配布を行う。												
【参考資料】 特になし												
【成績の評価方法・評価基準】 授業期間中のレポート、最終課題レポートの提出。毎時間の受講振り返りをまとめた振り返りシートの提出。受講態度、出席状況など総合的に評価する。 最終課題レポート：55%、レポート：25%、授業振り返り：10%、 受講態度：10% ※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	デザインの基本を理解（１）	デザインについて	1	デザインとは	デザインについて理解している	1	
			2	デザインを取り巻く環境の理解	デザインを取り巻く環境の理解している		
			3	デザインの学び方	デザインの学び方を理解している		
2	デザインの基本を理解（２）	つくるちからを考える	1	つくるちからを考える	デザインの学び方を理解している	1	
			2	ものづくりの原点を考える	ものづくりの原点を考え、理解している		
			3	創造力と想像力	創造力と想像力について理解している		
3	デザインの基本を理解（３）	つくるちからを考える	1	つくるちからを考える	つくるちからを考え、理解している	1	
			2	アートとデザインの違い	アートとデザインの違いを理解している		
			3	構成と設計の歴史	構成と設計の歴史を理解している		
4	デザインの基本を理解（４）	デザインとアイデア(1)	1	アイデアを生み出す基本要素	アイデアを生み出す基本要素を理解している	1	
			2	観察と整理の歴史	観察と整理の歴史を理解している		
5	デザインの基本を理解（５）	デザインとアイデア(2)	1	発想法、展開法を理解	発想法、展開法を理解している	1	
			2	具現化の方法	具現化の方法について理解している		
			3	計画、設計の歴史	計画、設計の歴史について理解している		
6	デザインの近・現代史（１）	デザイン史を知る（１）	1	デザインの黎明期	デザインの黎明期について理解している	1	
			2	産業革命とアーツ・アンド・クラフツ運動	産業革命とアーツ・アンド・クラフツ運動について理解している		
			3	万国博覧会の意義	万国博覧会の意義について理解している		
7	デザインの近・現代史（２）	デザイン史を知る（２）	1	20世紀「デザインの時代」の源泉を探る	20世紀「デザインの時代」の源泉を探り、理解している	1	
			2	バウハウス以前の応用芸術を知る	バウハウス以前の応用芸術を知り、理解している		
8	デザインの近・現代史（３）	デザイン史を知る（３）	1	バウハウスの意味	バウハウスの意味を理解している	1	
			2	バウハウスの人々とその時代背景を知る	バウハウスの人々とその時代背景を知り、理解している		
9	デザインの近・現代史（４）	デザイン史を知る（４）	1	20世紀のデザイン	20世紀のデザインを理解している	1	
			2	アメリカの役割	アメリカのデザイン史を理解している		
10	デザインの近・現代史（５）	デザイン史を知る（５）	1	日本のデザインの歴史	日本のデザインの歴史を理解している	1	
			2	明治時代～昭和初期	日本のデザイン史 明治時代～昭和初期を理解している		
11	デザインの近・現代史（６）	デザイン史を知る（６）	1	日本の第二次世界大戦後	日本の第二次世界大戦後のデザイン史を理解している	1	
			2	高度経済成長期のデザイン	高度経済成長期のデザインを理解している		
12	デザインの近・現代史（７）	デザイン史を知る（７）	1	アナログからデジタルへ	デザインのアナログからデジタルの歴史を理解している	1	
			2	デザインと産業と文化と人の関わり	デザインと産業と文化と人の関わりを理解している		
13	現代デザインの捉え方（１）	デザインを考える（１）	1	デザインで解決出来るコトとは	デザインで解決出来るコトについて理解している	1	
			2	地球資源、地球環境	地球資源、地球環境について理解している		
			3	生活環境	生活環境について理解している		
14	現代デザインの捉え方（２）	デザインを考える（２）	1	コミュニケーション・デザイン	コミュニケーション・デザインについて理解している	1	
			2	イノベーション	イノベーションについて理解している		
			3	情報デザイン、デザイン思考	情報デザイン、デザイン思考について理解している		
15	現代デザインの捉え方（３）	構想する力	1	構想する力	構想する力について理解している	1	
			2	グローバルなデザイン	グローバルなデザインについて理解している		
			3	ローカルなデザイン	ローカルなデザインについて理解している		

評価方法：1. レポート、2. 小テスト、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：まったくできない

備考 等