

科目名	デザイン論 2							年度	2025
英語科目名	Design theory 2							学期	後期
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 ユーザ調査の方法を理解する 目標B コンセプト作成のための手法を理解・実践する 目標C 視覚化のための手法を理解する									
【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	ユーザ調査の 手法をそれぞれ 深く理解できている		ユーザ調査の 手法をそれぞれ 理解している			ユーザ調査の 手法を理解していない			
到達目標 B	コンセプト作成の 手法をそれぞれ深く 理解できている		コンセプト作成の 手法をそれぞれ 理解している			コンセプト作成の 手法を理解していない			
到達目標 C	視覚化の手法を それぞれ深く 理解できている		視覚化の手法を それぞれ理解している			視覚化の手法を 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 2					年度	2025	
英語表記		Design theory 2					学期	後期	
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	デザイン論 1 と授業内容の関連を理解	1	背景	デザインの背景を理解している				
			2	社会・ビジネス	デザインについて社会的な要請を理解している				
			3	デザインプロセス	デザインプロセスの概要を理解している				
2	ユーザ調査のための手法	ユーザ調査の概要	1	必要性・役割	ユーザ調査の必要性や役割を理解している				
			2	プロセス上の位置	デザインプロセス上で実施時期を理解している				
			3	種類	ユーザ調査の種類を把握している				
3	ユーザ調査のための手法	アンケート調査 インタビュー調査	1	アンケート調査	アンケート調査の実施方法を理解している				
			2	インタビュー調査	インタビュー調査の実施方法を理解している				
			3						
4	ユーザ調査のための手法	観察法 フィールド調査	1	観察法	観察法の実施方法を理解している				
			2	フィールド調査	フィールド調査の実施方法を理解している				
			3						
5	コンセプト作成のための手法	コンセプト作成のための手法の概要	1	必要性・役割	コンセプト作成の必要性・役割を理解している				
			2	プロセス上の位置	デザインプロセス上の実施時期を理解している				
			3	発想法の練習	発想法の活用法を理解している				
6	コンセプト作成のための手法	コンセプト起案法 要求仕様	1	コンセプト起案法	ペルソナ手法の実施方法を理解している				
			2	要求仕様	シナリオ手法の実施方法を理解している				
			3						
7	コンセプト作成のための手法	ペルソナ手法 シナリオ手法	1	ペルソナ手法	ペルソナ手法の実施方法を理解している				
			2	シナリオ手法	シナリオ手法の実施方法を理解している				
			3	手法の練習	各種法の活用法を理解している				
8	コンセプト作成のための手法	発想法	1	発散的思考支援	ブレインストーミングの実施方法を理解している				
			2	手法の練習	各種法の活用法を理解している				
			3						
9	コンセプト作成のための手法	発想法	1	収束的思考支援	KJ法の実施方法を理解している				
			2	手法の練習	各種法の活用法を理解している				
			3						
10	コンセプト作成のための手法	発想法まとめ ダイアグラム	1	発想法	発想法の活用法を理解している				
			2	ダイアグラム	ダイアグラムの必要性・役割を理解している				
			3						
11	視覚化のための手法	概要 フォルム	1	必要性・役割	視覚化の必要性・役割を理解している				
			2	プロセス上の位置	デザインプロセス上の実施時期を理解している				
			3	フォルム	フォルムに関する基礎を理解している				
12	視覚化のための手法	製図 スケッチ・レンダ コンピュータ	1	製図	製図に関する基礎を理解している				
			2	スケッチ・レンダリング	スケッチ・レンダリングに関する基礎を理解している				
			3	コンピュータ表現	コンピュータ表現に関する基礎を理解している				
13	視覚化のための手法	グラフィック・タイポグラフィ パッケージ	1	グラフィック・タイポグラフィ	グラフィック・タイポグラフィに関する基礎を理解している				
			2	パッケージ	パッケージデザインに関する基礎を理解している				
			3						
14	視覚化のための手法	プロトタイプ カラー	1	プロトタイプ	プロトタイプに関する基礎を理解している				
			2	カラー	カラーに関する基礎を理解している				
			3						
15	レポート制作	ユーザ調査 コンセプト作成 視覚化	1	ユーザ調査	ユーザ調査に関する基礎を理解し、記述できている				
			2	コンセプト作成	コンセプト作成に関する基礎を理解し、記述できている				
			3	視覚化	視覚化に関する基礎を理解し、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									