

|  |   |     |   |     |             |                |   |  |      |
|--|---|-----|---|-----|-------------|----------------|---|--|------|
| H  | デザイン研究 2                                  |     |   |     |             |                |   | 年度   | 2025 |
| 英語科目名  | Design study 2                            |     |   |     |             |                |   | 学期   | 前期   |
| 学科・学年  | デザイン科 プロダクトデザイン専攻<br>2年次                  | 必/選 | 必                                       | 時間数 | 30          | 単位数            | 2 | 種別※  | 講義   |
| 担当教員   | 加賀武見                                      |     | 教員の<br>実務経験                             | 有   | 実務経験の<br>職種 | プロダクト<br>デザイナー |   |  |      |
| <b>【科目の目的】</b><br>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。                                      |   |     |   |     |             |                |   |  |      |
| <b>【科目の概要】</b><br>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用できるように実習を取り入れて理解度を高めていく。       |   |     |   |     |             |                |   |  |      |
| <b>【到達目標】</b><br>目標A：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する<br>目標B：複数の発想法とともに問題点を抽出し、リサーチの方法を理解する<br>目標C：実践的なコンセプトを立案し、実習を取り入れて考察する    |   |     |   |     |             |                |   |  |      |
| <b>【授業の注意点】</b><br>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。 |   |     |   |     |             |                |   |  |      |
| 評価基準＝ループリック  |   |     |   |     |             |                |   |  |      |
| ループリック<br>評価   | レベル5<br>優れている                             |     | レベル3<br>ふつう                             |     |             |                |   | レベル1<br>要努力                                  |      |
| 到達目標<br>A  | プロダクトデザイン<br>のコンセプトと発想<br>方法をよく理解する       |     | プロダクトデザイン<br>のコンセプトと発想<br>方法を理解する       |     |             |                |   | プロダクトデザイン<br>のコンセプトと発想<br>方法をまだ理解して<br>いない   |      |
| 到達目標<br>B  | 複数の発想法と<br>問題点を抽出し、<br>リサーチの方法を<br>よく理解する |     | 複数の発想法と<br>問題点を抽出し、<br>リサーチの方法を<br>理解する |     |             |                |   | 複数の発想法と<br>問題点を抽出し、<br>リサーチの方法を<br>まだ理解していない |      |
| 到達目標<br>C  | 実践的なコンセプト<br>を立案し、実習を<br>取り入れて<br>よく考察できる |     | 実践的なコンセプト<br>を立案し、実習を<br>取り入れて考察できる     |     |             |                |   | 実践的なコンセプト<br>を立案し、実習を<br>取り入れて<br>まだ考察できない   |      |

| 【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】                         |                      |                                   |      |              |                  |      |      |
| 参考書・参考資料等は授業中に指示をする            |                      |                                   |      |              |                  |      |      |
| 【成績の評価方法・評価基準】                 |                      |                                   |      |              |                  |      |      |
| 試験・課題 60% レポート・試験・課題を総合的に評価する  |                      |                                   |      |              |                  |      |      |
| 成果発表 20% 授業内容の理解度を確認するために実施す   |                      |                                   |      |              |                  |      |      |
| 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                            |                      | デザイン研究 2                          |      |              |                  | 年度   | 2025 |
| 英語表記                           |                      | Design study 2                    |      |              |                  | 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                              | デザイン対象               | デザイン対象の把握<br>クライアントの<br>要求の理解     | 1    | デザイン対象       | デザイン対象の把握している    |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | クライアントの要求    | クライアントの要求の理解している |      |      |
| 2                              | デザイン対象               | デザイン対象の把握<br>開発の目標の確認             | 1    | デザイン対象       | デザイン対象の把握している    |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | 開発の目標の確認     | 開発の目標の確認できている    |      |      |
| 3                              | コンセプト策定              | 製品(プロダクト)の<br>方向性を定める             | 1    | プロダクトの方向性    | プロダクトの方向性を把握している |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | プロダクトの方向性    | プロダクトの方向性を把握している |      |      |
| 4                              | コンセプト策定              | 製品(プロダクト)の<br>方向性を定める             | 1    | プロダクトの方向性    | プロダクトの方向性を把握している |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | プロダクトの方向性    | プロダクトの方向性を把握している |      |      |
| 5                              | リサーチ                 | 事例研究、観察                           | 1    | 事例研究         | 事例研究ができている       |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | 観察           | 使用シーンの観察ができる     |      |      |
| 6                              | リサーチ                 | 事例研究、観察                           | 1    | 事例研究         | 事例研究ができている       |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | 観察           | 使用シーンの観察ができる     |      |      |
| 7                              | デザイン<br>コンセプト<br>の策定 | デザインの方向性<br>を定め、企画、戦略1            | 1    | デザインの方向性     | デザインの方向性が定まっている  |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | デザインの企画      | デザインの企画ができる      |      |      |
|                                |                      |                                   | 3    | デザインの戦略      | デザインの戦略ができる      |      |      |
| 8                              | デザイン<br>コンセプト<br>の策定 | デザインの方向性<br>を定め、企画、戦略2            | 1    | デザインの方向性     | デザインの方向性が定まっている  |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | デザインの企画      | デザインの企画ができる      |      |      |
|                                |                      |                                   | 3    | デザインの戦略      | デザインの戦略ができる      |      |      |
| 9                              | アイデアの展開              | ブレインストーミング<br>肯定的意見交換<br>アイデア連結複合 | 1    | ブレインストーミング   | 肯定的意見交換ができる      |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | アイデア連結複合     | 肯定的意見交換ができる      |      |      |
| 10                             | アイデアの展開              | ブレインストーミング<br>肯定的意見交換<br>アイデア連結複合 | 1    | ブレインストーミング   | 肯定的意見交換ができる      |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | アイデア連結複合     | 肯定的意見交換ができる      |      |      |
| 11                             | アイデアの展開              | ブレインストーミング<br>肯定的意見交換<br>アイデア連結複合 | 1    | ブレインストーミング   | 肯定的意見交換ができる      |      |      |
|                                |                      |                                   | 2    | アイデア連結複合     | 肯定的意見交換ができる      |      |      |

|    |        |                          |   |            |                       |  |  |
|----|--------|--------------------------|---|------------|-----------------------|--|--|
| 12 | 最終案の決定 | デザイン案のスケッチ<br>図面、模型、試作する | 1 | デザイン案のスケッチ | アイデアをデザイン案のスケッチへ反映できる |  |  |
|    |        |                          | 2 | 図面、模型、試作する | アイデアを図面、模型、試作する       |  |  |
|    |        |                          | 3 | 最終案の決定     | デザインコンセプトを最終案に反映できる   |  |  |
| 13 | 最終案の決定 | デザイン案のスケッチ<br>図面、模型、試作する | 1 | デザイン案のスケッチ | アイデアをデザイン案のスケッチへ反映できる |  |  |
|    |        |                          | 2 | 図面、模型、試作する | アイデアを図面、模型、試作する       |  |  |
|    |        |                          | 3 | 最終案の決定     | デザインコンセプトを最終案に反映できる   |  |  |
| 14 | 最終案の決定 | デザイン案のスケッチ<br>図面、模型、試作する | 1 | デザイン案のスケッチ | アイデアをデザイン案のスケッチへ反映できる |  |  |
|    |        |                          | 2 | 図面、模型、試作する | アイデアを図面、模型、試作する       |  |  |
|    |        |                          | 3 | 最終案の決定     | デザインコンセプトを最終案に反映できる   |  |  |
| 15 | 最終案の決定 | デザイン案のスケッチ<br>図面、模型、試作する | 1 | デザイン案のスケッチ | アイデアをデザイン案のスケッチへ反映できる |  |  |
|    |        |                          | 2 | 図面、模型、試作する | アイデアを図面、模型、試作する       |  |  |
|    |        |                          | 3 | 最終案の決定     | デザインコンセプトを最終案に反映できる   |  |  |

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