

H	デザイン研究 3							年度	2025
英語科目名	Design study 3							学期	後期
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 2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			
<b>【科目の目的】</b> この科目を受講する学生は、プロダクトデザインの実際の制作過程を体験することにより、仕事の現場で役立つ知識と思考方法を身につけることを目的としています。本科目では、製品開発に関連する知識を課題を通して体験し、各手法を模倣的に実践することにより、知識を活用できる道具へと昇華させることを目的としています。									
<b>【科目の概要】</b> この科目では、1年次から学習してきたプロダクトデザインの基礎知識を深く理解し実際に活用することにより、課題や制作により理論的なアプローチで取り組む方法を学びます。また、実社会で活動するために必要な社会に対する知識と理解を養い、自分なりの解決を導き出すことができるように取り組みます。									
<b>【到達目標】</b> 目標A 情報収集・分析の方法を理解する 目標B デザインコンセプト・案作成の方法を理解する 目標C 視覚化の方法を理解する									
<b>【授業の注意点】</b> 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		レベル3				レベル1		
	優れている		ふつう				要努力		
到達目標 A	情報収集・分析の方法をそれぞれ深く理解できている		情報収集・分析の方法をそれぞれ理解できている				情報収集・分析の方法を理解していない		
到達目標 B	デザインコンセプト・案作成の方法をそれぞれ深く理解できている		デザインコンセプト・案作成の方法をそれぞれ理解できている				デザインコンセプト・案作成の方法を理解していない		
到達目標 C	視覚化の方法をそれぞれ深く理解できている		視覚化の方法をそれぞれ理解できている				視覚化の方法を理解していない		

<b>【教科書】</b>						
特定の教科書はない。適時、授業に必要な資料配布を行う。						
<b>【参考資料】</b>						
各回に資料配布						
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b>						
課題 70% 課題作製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		デザイン研究 3			年度	2025
英語表記		Design study 3			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	課題概要	概要説明 課題説明	1 概要説明	授業の概要について理解している		
			2 課題説明	課題について理解している		
2	情報収集	市場調査 3C分析	1 市場調査	市場調査について理解している		
			2 3C分析	3C分析について理解している		
3	情報収集	1次情報の収集	1 アンケート	アンケート調査の実施ができる		
			2 インタビュー	インタビュー調査の実施ができる		
			3 観察調査	観察調査の実施ができる		
4	分析	統計解析 インフォグラフィック	1 統計解析	統計解析の実施ができる		
			2 インフォグラフィックス	インフォグラフィックスの作製ができる		
5	目標設定	SMARTの法則 OKR MBO	1 SMARTの法則	SMARTの法則に則って目標設定できる		
			2 OKR	目標と主要な結果を関連づけられる		
			3 MBO	目標による管理を行える		
6	コンセプト立案	ペルソナ手法	1 ペルソナ手法	ペルソナ手法の必要性・役割を理解している		
			2 ペルソナ手法	ペルソナ手法を実施できる		
7	コンセプト立案	発散的思考支援 収束的思考支援	1 ブレインストーミング	ブレインストーミングを実施できる		
			2 KJ法	KJ法を実施できる		
8	コンセプト視覚化	シナリオ手法 視覚化	1 シナリオ手法	シナリオ手法を用いてコンセプトを表現できる		
			2 視覚化	コンセプトを的確に視覚化できる		
9	立案	仕様検討 形状検討	1 仕様検討	コンセプトに則った仕様を作成できる		
			2 形状検討	コンセプトに則った形状を視覚化できる		
10	立案	素材選定 成形方法検討	1 素材選定	コンセプトに則った素材を選定できる		
			2 成形方法検討	素材に適した成形方法を選定できる		
11	プロトタイプ	ハードウェア プロトタイプ	1 プロトタイプ	目的に則ったプロトタイプを作成できる		
			2 レビュー	プロトタイプをレビューし目標の達成度を評価できる		
			1 インスペクション法	インスペクション法によって評価する方法を理解している		

12	プロトタイプ	ソフトウェア プロトタイプ	2	ユーザ調査	ユーザ調査の実施方法を理解している		
13	デザインレ ビュー	インスペクション法 ユーザ調査	1	インスペクション法	インスペクション法によって評価する方法を理解している		
			2	ユーザ調査	ユーザ調査の実施方法を理解している		
14	案視覚化	プロモーション	1	視覚化	案を適切に視覚化することができる		
			2	プロモーション	案を魅力的にプロモーションすることができる		
15	プレゼン	プレゼン	1	言語化	案を適切に言語化できる		
			2	プレゼン	案を魅力的にプレゼンできる		
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							