

科目名	デザイン		英文表記	Design			22年6月 13日
教員名：中西 利文							作成
技術支援：							修正
対象学科	学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業期間	
全学科	2学年	選択	履修	1単位	演習	半期	
目 標	1. デザインの基本プロセスの理解 2. スケッチワークの基本の習得 3. イメージを具現化するための基礎技術の習得 4. グループによるデザインワークの理解、基礎技術の習得 5. 基本的なプレゼンテーションの理解、技術の習得						
高 専 目 標	1	2	3	4	JABEE プログラム名称		
	○	◎			JABEE プログラム教育目標		
授業概要、 方針、 履修上の注意	本授業では、商品開発を行う際に重要な要素となるデザインの基本を理解するため、講義と演習により授業を進める。演習は、個人で行うものとグループで行うもの2課題を実施する。演習の実施によりイメージを形にする事の楽しさ、難しさを実感し、共同作業の基礎を学ぶ。演習は、主に PC を用いて実施する。						
評 価 方 法	演習によって制作したデザインプランを 1. イメージ通りに仕上がっているか 2. 新しさを感じるか 3. 条件に見合った機能を満たしているか 4. プレゼンテーションは簡潔でわかりやすいか 5. 効率よくグループ作業を実施する事ができたか の観点で評価する。また、演習時に各ステージで作成するリサーチ、コンセプト構築、アイデアスケッチ、ディテール検討資料に関しても評価対象とする。 個人演習で作成した最終デザインプラン40% " 各ステージの資料20% グループ演習で作成した最終デザインプラン40% " 各ステージの資料20% の割合で評価する。						
教科書・教材	教員自作プリント、パワーポイントなどプレゼン資料						
参 考 図 書	・口紅から機関車まで-インダストリアル・デザイナーの個人的記録 レイモンド・ローウィ (著), 藤山 愛一郎 (翻訳) ・現代デザイン事典 伊東 順二 ・デザインの現場 (雑誌、隔月刊) 美術出版社 ・につけいデザイン (雑誌、月刊) 日経 BP 社						
授 業 計 画							
授 業 項 目	時 間	授 業 内 容					
1. デザインの概要	2	デザインの一般的な定義、種類、作業プロセスなどについての講義を行う。					
2. 個人演習「名刺のデザイン」							
・名刺についての基礎講義、リサーチ	2	名刺の用途、機能などについての基礎講義を行い、コンセプト構築のための調査、分析を行う					
・コンセプト構築	2	調査分析結果をもとに名刺デザインのためのコンセプトを構築する					
・アイデア展開	2	コンセプトにもとづいてアイデア展開を行う					

・ディテール検討	2	アイデアを絞り込み、細部を決定する
・名刺デザインプレゼンテーション	4	デザインした名刺について発表を行う
3. グループ演習 「20年後のデジタル携帯端末の企画、 デザイン」		
・コンセプト構築	2	あたえられた製品企画を元に現状分析、問題点抽出を行ない、これらを元にデザインコンセプトを構築する
・アイデア展開	2	コンセプトを元にアイデアスケッチを行う
・ディテール検討	2	決定したアイデアを元にデザインを仕上げる
・プレゼンテーション資料作成	6	各グループで作成したプランを発表するためのプレゼンテーション資料を作成する
・プレゼンテーション	4	各グループごとに発表を行う
14.		(本授業では試験は行わない)
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		
25.		
26.		
27.		
28.		
29.		
30.		
学年末試験		
学習時間合計	30	実時間
		25

学修単位における自学自習時間の保証（レポート頻度など）

それぞれの、ステージにおいて、要求されたアイデアの数に満たない場合、もしくは資料の作成が間に合わなかった場合は自学自習時間で仕上げることを求めます。

自学自習は自己管理とします。

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。（50分＝1、100分＝2）

通年は2ページ、半期は1ページ以内におさめる。