科目名称：	デザイン論（美術学科）	
担当者名：	大場　新之助	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	講義	2

授業の目的・テーマ

デザインとは何か？社会や経済、環境に至るまでどのような影響を与えているかなどを、様々な事例から紹介していく。
また、どうしたら各自の幸せな人生に役立てていけるかを、ディスカッションを通して考えていく。

授業の達成目標・到達目標

デザインとは何かを各自が理解し、自分の言葉でそれについて述べることができるようになる。
デザインを日々の暮らしに取り入れて、人生を豊かにできる。

美術学科	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP(1)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し、美術を通して様々な価値観を持つ他者との良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(2)	様々な問題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、美術を通して、変化する社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	美術の分野において基礎知識を身につけるとともに、専門的な知識や技能を修得し、これらを柔軟に活用し表現していくことができる。	○

評価方法／ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 （レポート含む）	その他	合計
美術DP(1)					0
美術DP(2)					0
美術DP(3)			100		100
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
あり	《内容１》 デザイナー	《経験年数１》 14年
	《内容２》	《経験年数２》
	《内容３》	《経験年数３》
	《内容４》	《経験年数４》

備考

到達目標ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
理解	デザインとは何かを理解し、自分の言葉で説明できる。	デザインとは何かを理解しているが、自分の言葉で説明できていない。	デザインとは何かがよく分かっていないが、なんとなく説明ができる。	デザインとは何か全く理解できていない。検討外れな説明しかできない。
思考力	デザインを日々の暮らしに取り入れて人生を豊かにできる思考力があり実践している。	デザインを暮らしに取り入れて人生を豊かにできる思考力があり実践しようとしている。	デザインを暮らしに取り入れて人生を豊かにしようと指定るが、何をすればいいか分からない。	デザインを暮らしに取り入れて人生を豊かにしようとしない。
専門知識	様々なデザイン分野、事例に関する知識をよく知っていて人に教えることができる。	様々なデザイン分野、事例に関する知識をよく知っている。	様々なデザイン分野、事例に関する知識をいくつか知っている。	様々なデザイン分野、事例に関する知識をほとんど知らない。または覚えていない。
コミュニケーション力	授業で他者とデザインについて語り合い、傾聴し、意見を深めることができる。	授業で他者とデザインについて語り合い、傾聴し意見を深めようとしている。	授業で他者とデザインについて語り合い、傾聴しようとしている。	授業で他者とコミュニケーションする気がない。

	1	事前事後学修の内容	事前事後学修時間（分）
第１回	デザインとアートの違い（デザインに対するイメージ、デザインのジャンル、日本語にすると？）	デザインとは何か、どんなイメージか、自分なりに考えて言葉にしてみましょう。	30分
第２回	デザインの歴史（国内外でデザインはどのように生まれたか・西洋的な視点、東洋的な視点の違い）	デザインという概念はどのように生まれたのか調べてみてください。	30分
第３回	シンボル・サイン（文化を超えて伝わる視覚言語）	身の回りのものでシンボルやサインが使われているものを5つ以上探してみてください。	30分
第４回	フォントデザイン（apple社の功績、絵文字、フォントの使い分け）	ロゴやパッケージ、書籍などで好きなフォントを探しておいてください。	30分
第５回	広告（世界の面白いCM、マスメディアの登場と人類の意識変化、プロパガンダなど）	最近みた面白い広告を教えてください。	30分
第６回	コピーライティング（ネーミング、名コピー、1本グランプリ）	広告やドラマ、漫画のセリフで心に残っているものと、好きな商品、サービス名を教えてください。	30分
第７回	UI・UXデザイン（インターネット、スマホの登場で広がったデザイン領域）	スマホアプリで使いやすいもの、使いにくいものそれぞれ探してください。	30分
第８回	プロダクトデザイン（深澤のミニマリズム、nendoの面白くて素敵な製品）	好きな製品（文房具でも車でも規模は問いません）とその理由を教えてください。	30分
第９回	ユニバーサルデザイン（身体障害者からロボット人間まで）	身の回りにある、身体障害者向けのデザインを3つ以上見つけてください。	30分
第10回	デザインの教育（デザインあ）	「デザインあ」という番組をNHKまたはネットで視聴してください。	30分
第11回	デザインでイメチェン（INDUSTRIAL JPなど）	昔と今とでガラッとイメージが変わったものや業界、ブランドなどを探してください。	30分
第12回	スペースデザイン（イームズ、バッキー、インテリアから宇宙船地球号まで）	空間や環境が、人に与える影響を具体的な事例で教えてください。	30分
第13回	デザインと経営（企業から個人までブランディングの時代）	デザインがいい（と感じる）ブランドや企業を教えてください。	30分
第14回	パーマカルチャーデザイン（地球と共存し楽しくサバイバルしていく）	自給自足のためには何が必要か考えておいてください。	30分
第15回	サステイナブルデザイン（砂漠での水の確保から新しい銀行の形など持続可能性をデザインで解決していく）	SDGsについて調べておいてください。	30分

事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め学則第17条の2で規定された学修時間が必要である。

成績評価の方法・基準

定期試験は、 実施しない。　　その他の評価配分は、以下のとおりである。
授業中のディスカッション、授業後半に提示される提出課題：100%

課題に対してのフィードバック

学習成果をルーブリックでフィードバックする。

教科書・参考書

なし