

| | | | | | |
|--|--|-----|-----|------|-------|
| 科目名 | 展示計画論 | | | | |
| 授業形態 | 講義 | 学年 | 2 | | |
| 開講時期 | 2021年度 前期 | 単位数 | 2 | | |
| 担当教員 | 成田 英樹 | | | | |
| 内容および計画 | <p>現代は、“情報”のもたらす影響力を無視することはできない、と言われて久しい。SNSを筆頭に、グローバル化やVR、AR化などメディアの多様化にともない、ますます受信者の“情報の取捨選択”＝コミュニケーションに関する問題がより重要になってきている。</p> <p>様々なデザインカテゴリーのなかでも生活に密着した“場”の環境形成を行う“展示デザイン”のありかたを知る。</p> <p>また、授業では、講義、事例視察、プロポーザル演習、プレゼンテーションなど展示デザインの概念や特性を理解するとともに、多くの事例をもとに多彩な展示領域の特色を考察する。</p> | | | | |
| 1 | オリエンテーション 全体内容とタイムスケジュールのガイダンス 展示とは、展示デザインとは | | | | |
| 2 | 展示と装飾・陳列について その行為と現象について | | | | |
| 3 | 展示の目的・機能について 展示の目的、種類、展示機能の発生と成立 | | | | |
| 4 | 展示デザインと形態について 形とイメージ、形成原理 | | | | |
| 5 | 展示計画の構成要素について (1) 基本要素と結合要素、展示物の特性展示空間の特性、受信者の行動 | | | | |
| 6 | 展示計画の構成要素について (2) 展示メディア手法とその効用アテンション、演出性の効用 | | | | |
| 7 | 展示領域の展示計画について (1) 展示シナリオ(台本)の効用手法とその特色、効用情報計画の重要性 | | | | |
| 8 | 展示領域の展示計画について (2) ショウウィンドウ、ショップ、エキジビション、イベント、博物館、美術館、その他 | | | | |
| 9 | 展示実態の視察(1) 施設実習(近隣展示施設視察)による実体感吸収 | | | | |
| 10 | 展示実態の視察(2) 施設実習(近隣展示施設視察)による実体感吸収課題 オリエンテーション | | | | |
| 11 | 展示プロポーザル課題演習(1) 仮想展示施設企画(計画)のグループ演習(企画書制作) | | | | |
| 12 | 展示プロポーザル課題演習(2) 仮想展示施設企画(計画)のグループ演習(企画書制作) | | | | |
| 13 | 課題プレゼンテーション(1) グループ別プレゼンテーション及び仮想顧客からの質疑応答 | | | | |
| 14 | 課題プレゼンテーション(2) グループ別プレゼンテーション及び仮想顧客からの質疑応答 | | | | |
| 15 | 課題評価と展示デザインの今後 グローバル化とテクノロジーの現状 | | | | |
| 教科書 | | | | | |
| | タイトル | 著者名 | 出版社 | ISBN | 発行年 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 教科書は使用しない。必要により資料を配布する。各項目ごと、パワーポイントによる事例紹介にて講義を進行する。期間中での体験授業を重視する。 | | | | | |
| 参考書 | ①『展示学辞典』 日本展示学会編(2019年1月31日発行) ②『ディスプレイの世界』 社団法人 日本ディスプレイ協会編(4刷-2002年7月1日発行) ③『ディスプレイ・デザイナー展示計画入門』 森 崇著 ダヴィット社 | | | | |
| 成績評価 | | | | | |
| | 評価方法 | | | | 割合(%) |
| 授業出席状況 | | | | | 30 |
| 施設視察レポートの提出 | | | | | 20 |
| プロポーザル課題企画書の提出(グループ) | | | | | 30 |
| プロポーザル課題企画書の提出課題プレゼンテーション演出(グループ) | | | | | 20 |
| | | | | | |

| | |
|--|--|
| 展示デザインは協働作業であることの理解、そして受信者側が情報を使いこなして、はじめてデザインが触媒（メディア）として機能することを理解する。 | |
| 学習到達目標 | 日常何気ない生活を営む”場”。そこに”展示デザイン”という顕在化されたメディアが存在することに気づき、学生諸君の将来へヒントの一助となることを願う。 |
| 先修条件 | 特になし |
| 実務経験 | 実務経験あり：1989年（昭和64）株式会社乃村工藝社入社、勤続30年。主として公共文化施設（博物館・科学館・ビジターセンター・広報施設等）市場の企画・設計・施工業務を担当。 空間デザインだけでなく、ハンズオン・映像コンテンツ・駆動装置の企画設計も手掛け、総合的なコミュニケーションデザインのディレクションを行う。 |
| その他 | |