

科目名	デザインプロセス論演習 [プロダクト] (卒業必修)		
授業形態	講義	学年	1
開講時期	2022 年度 前期	単位数	2
担当教員	沈 得正		
内容および計画	<p>近年、モノづくりの行為を見栄えするためにデザインという言葉がよく使われるようになってきている。しかしながら、モノをデザインする行為において、デザインに関する知識やスキル不可欠である。</p> <p>本講義では、「デザインの行為とは何か」「デザインはどうやるのか」「何のためにデザインされたのか」を主要内容として論述する。すなわち、「プロダクトデザインの領域と特性を知る」「代表的なデザインプロセスのステップを踏まえながらデザインに関する基本的な知識やスキルを習得する」「日ごろ接するモノのデザインを正しく評価する目を養う」といった3つの目的で授業計画を組んでいる。</p> <p>授業は講義を中心に行い、加えてデザインプロセス論演習 [プロダクト] と対の関係で、デザインの行為やデザインプロセスの考え方を実際に体験しながら理解を深める。</p>		
1	デザインの行為とは？プロダクトデザインの領域と特性について		
2	デザインはどうやるの？プロダクトデザインプロセスの概要		
3	共感から始める：ユーザーのことを「自分のことのように感じる」からデザインを始める		
4	自己体験、ユーザー観察、インタビューの結果についての講評		
5	問題定義：どのような視点で問題を捉えるかを定める		
6	問題定義の結果についての講評		
7	アイデアの創出：可能な解決策を生み出す		
8	アイデアの創出の結果についての講評		
9	プロトタイピング：アイデアの具体化をして、その妥当性をチェックする		
10	テスト（検証）：プロトタイプを用い、信頼性と有用性を評価してもらう		
11	プロトタイピングとテストについての講評		
12	プロセスの反復：継続的な改良と拡張ができるようにする		
13	改良と拡張についての講評		
14	何のためにデザインされる？デザイン評価について		
15	プレゼンテーションと講評会		
教科書			
	タイトル	著者名	出版社
適宜にテキスト配布			
参考書	1) 日本インタストリアルデザイン協会編 『プロダクトデザインの基礎』 ワークスコーポレーション 2) アネミック・ファン・ブイエン共著 石原薫訳 『デザイン思考の教科書』 日経 BP 社		
成績評価			
	評価方法	割合(%)	
	課題の取り組み態度	20	
	提出課題	80	

- ①授業内容に関する自己の体験や考え方を発言することを重視する。
- ②欠席（－5点）、遅刻（－2点）、早退（－2点）は、減点します。5回以上の欠席は不合格とします。問題のある授業態度（居眠りやおしゃべり等）は、減点の対象とします。

学習到達目標	プロダクトデザインの領域と特性について理解し、デザインする際に必要な基礎知識を身につけることを加えて、デザインされたモノに対して客観的に評価できるようになる。
先修条件	
実務経験	
その他	