

科目名	デザイン計画論			
授業形態	講義	学年	1	
開講時期	2022年度 後期	単位数	2	
担当教員	沈 得正			
内容および計画	<p>我々の生活の中、製品やら操作インタフェースやら、何らかの形でデザインされたモノで構成されている。勿論、良いデザインも悪いデザインも存在している。本講義ではモノの使いやすさを中心に、良いデザインとは何か、ユーザーのニーズとエクスペリエンスに合うデザイン要素とは何か、モノをデザインする際に何を考えなければならないかを焦点に当てて論じる。それらを理解する共に日ごろ接するモノを正しく評価する目を養うことがこの講義の目的である。</p> <p>授業は講義を中心に、加えてワークショップを行うことで、学生さん自身の「自己の体験、使いにくいモノやシステムの事例など」を持ち寄って、授業内容を参照しながらなぜ使いにくいのか、わかりにくいのかをディスカッションすることで理解を深める。</p>			
1	オリエンテーション：講義の進め方と「デザイン」について			
2	毎日使う道具の認知心理学：インタラクションの基本原則①			
3	毎日使う道具の認知心理学：インタラクションの基本原則②			
4	毎日使う道具の認知心理学：概念モデルとシステムイメージ①			
5	毎日使う道具の認知心理学：概念モデルとシステムイメージ②			
6	日常場面における行為の心理学：人はものごとをどのように行うか？一行為の七段階理論について			
7	行為の七段階理論と三つの処理レベル、情動を訴えるデザインの3要素			
8	頭の中の知識と外界にある知識：不正確な知識にもとづく正確な行為			
9	使い方を暗示させる：四種類の制約（物理的、文化的、意味的、理論的）について			
10	デザイン思考：デザインのダブルダイヤモンドモデル			
11	デザイン思考：問題発見・問題定義の練習			
12	デザイン思考：アイデアの創出の方法			
13	デザイン思考：アイデアの選別の方法			
14	デザイン思考：プロトタイプについて			
15	プレゼンテーション講評会			
教科書				
	タイトル	著者名	出版社	発行年
教科書を使用しない。 適宜テキスト配布。				
参考書	D.A.Norman 著 増補改訂版『誰のためのデザイン』新曜社			
成績評価				
	評価方法			割合(%)
	レポート（レポート4回）			80
	授業の参加態度（ワークショップへの取り組み態度など）			20

欠席（－５点）、遅刻（－２点）、早退（－２点）は、減点します。５回以上の欠席は履修放棄とみなします。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	①インタラクション原則について応用できるようになる ②ものを使いやすくするためのヒントを得ることができる ③「魅力的」「使いやすさ」「価値ある」のデザインとは何かを分析することができるようになる ④デザイン思考のプロセスを用いたデザイン提案ができるようになる
先修条件	
実務経験	
その他	