

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	演習	学年	1		
開講時期	2023 年度 前期	単位数	2		
担当教員	沈 得正				
内容および計画	この実習では、デザインプロセス論 [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体得する。具体的には、「デザインの方向性を決めるためのデザインコンセプト力」「問題解決のためのアイデア創出力」「アイデアを形にする造形力」「実物制作のための制作の能力」「伝えるためのプレゼンテーション能力」といったデザインスキルを中心に、以下の授業計画を通して練習していく。				
1	指定された材料を用いたデザインの方法について学習する。調査方法を説明しながら、材料の特性や加工方法、どのような造形ができるかについて調査を行いながら勉強する。				
2	共感から始める：問題発見や問題定義のためのベルソナ法（仮想ユーザ）について練習する				
3	①設定したベルソナの好みに合わせて、「欲しがる」「好き」「使いたい」と思われる既存製品を調べる。 ②目標設定、デザインの方向性をブレないためのデザインコンセプトについて練習する。				
4	オズボーンのチェックリスト※を用いて、アイデアを発想する。そして、スケッチでアイデアを可視化する。 ※オズボーンのチェックリスト：項目に沿ったチェックリストをあらかじめ用意して、それらに答えることでアイデアを発想するという手法です。具体的には、アイデア出しの対象やテーマを決め、チェックリストの項目のそれぞれに対してアイデアを出していくというものです。この発想法は、「チェックリスト法」とも呼ばれます。				
5	プロトタイプづくりの実践（スケッチ、紙立体づくりなど）				
6	3Dソフト Fusion360 を用いて、選別されたプロトタイプをデータ化する。				
7	中間発表のプレゼンテーション準備、中間発表の実施				
8	前回プレゼンテーションで、諸先生からの意見を踏まえながらデザインコンセプトを練り直し、固めていく作業。そしてアイデアの再考・改良を行う。				
9	アイデアの再創出（スケッチ、紙立体づくりなど）。アイデアの選別を行う。				
10	アイデアを図面化する。				
11	実物制作				
12	実物制作				
13	実物制作				
14	作品の撮影、プレゼンテーションシートの作成				
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	ISBN	発行年
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(%)
	造形力				20
	アイデアの創造力				20

コンセプトづくり能力	20
制作力（作品の完成度）	20
プレゼンテーション能力	20
<p>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。</p> <p>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。</p>	
学習到達目標	<p>①初級レベルの立体造形物が制作できるようになる。</p> <p>②初級レベルのデザインコンセプトが作成できるようになる。</p> <p>③初級レベルのアイデア発想が行うことができるようになる。</p> <p>④初級レベルのプレゼンテーションが実施できるようになる。</p>
先修条件	
実務経験	
その他	