

科目名	デザイン実習2 [インターフェース] (卒業必修)				
授業形態	実習	学年	2		
開講時期	2023年度 前期	単位数	2		
担当教員	細川 和彦				
内容および計画	必要な技術とともにコミュニケーション力の向上を主眼に進めて参ります。昨今の学生はコミュニケーションが得意でないために、まずはその向上を図ります。そのための各種課題や取組問題を用意し、他者とのコミュニケーションを元にデザインを考えてもらいます。そうすることにより他者のベネフィットを理解し、自己満足から他者満足の作品への転換を図ります。				
1	オリエンテーション&BootCamp：使命について。あの人は本当は何がほしいのか。「伝達する」と言う事について。伝達の基本。「とにかく伝える事は大変な事だ」				
2	伝達と認識の改革：コール&レスポンス。「認識」の改革。プロダクトアウトとマーケットイン。ディアプロダクトの概念について。マーケティングマイオピアについて。				
3	ブランドと「虜」の関係：毒と魔法と脳の傷。ニーズとウォンツとダイヤモンド、要求の三段階を如何に引き上げるか。そして如何に虜に変えるか。モノではなくスタイルを売る。				
4	心地よい裏切り、およびプレゼンテーション（評価）：人は主観の生き物。マクドナルドとコカコーラを例に企業は何を売ってるかの考察とそこから何を生み出すか。				
5	ドメインをシフトする：もう一人の自分。企業を例に関連多角化の重要性とそれが産み出す効果について。プラスリソースとマイナスリソースの洗い出し。「喜ばれる」自分の発見				
6	delight（喜び）とbenefit（利益）で挟み込む：前から後ろから、マンネリではないサービスの繰り返しの重要性。4つの富士山を例にした多角的なアイデアのトレーニング。				
7	閃きの父と母、およびプレゼンテーション（評価）：スピードとこだわり。スピードとPlan/do/checkとアイディアストックとイメージングとしつこさ（覚悟）と閃きの関係について。				
8	恋愛の上手なマーケティング：共同正犯とタイミング。恋愛とサービスの相関性と真実の瞬間についてを考察し、初見の重要性を重視した課題作成。				
9	イメージのてこ原理：言霊について。企業を例に人肌から産まれるレバレッジ効果について。発酵的変化と爆発的変化。蓄積されてるイメージ・言葉とその組み合わせによって産まれる効果。				
10	ドラマチックな演出：製品は自分自身。dedicatedservice（あなただけのサービス）の考察からもてなしの気持ち。「ただの満足」を越えた満足を提供するには？				
11	synergy（共働する）、およびプレゼンテーション（評価）：関連するみんなが気持ち良く生きる（カスタマーボンディング）事とは何か？親しい人とのラポール（親密で感情が通いあう状態）の構築。				
12	異端である覚悟：品行と品性。ナンバーワンとオンリーワンとワーストワンとロンリーワンとベストワンの違い。見た目ではない中身の充実。相対的後退について。安定を求めてはいけない。				
13	夢とファンタジーと現実：負け犬とオオカミに違い。エース・金のなる木・問題児・負け犬についての考察と自分のポジショニング。袋小路にならないために明確な目標の設定法				
14	プロビジョニングとバリュープロポジション：あの人に出来て私に出来ない。あの人に出来なくて私に出来る。プロビジョニング（準備）とバリュープロポジション（手段）を理解し原因と結果を予測する。				
15	プレゼンテーション（評価）：自分と人。関係性の確率と自己の確立。				
教科書					
	タイトル	著者名	出版社	ISBN	発行年
各人の学習到達度により適宜指示、および配布					
参考書	各人の学習到達度により適宜指示、および配布				
成績評価					

評価方法		割合(%)
作業進行マイルストーンの理解度と達成度		30
授業態度・および進行度（質疑応答・および理解度）		30
提出作品・および口答試問による研究発表		40
※理解度と提出作品の絶対評価を元にした独自の計算方法で算出		
<b>学習到達目標</b>	他者満足の理解を深め、自分だけの作品から人のための作品作りが出来るようになる。	
<b>先修条件</b>	コンピューター（Macintosh および Windows）の基本的な操作と、Word（Pages）、Excel（Numbers）、Powerpoint（Keynote）、Dreamweaver、Photoshop、Illustrator、Flash、CMS ツールなどの基礎的な操作、およびメールクライアント（Outlook 等）とブラウザ（Internet Explorer 等）の基礎的な操作。	
<b>実務経験</b>	実務経験あり：大学研究室に勤務後、デザイン事務所を設立。 航空会社、石油会社をクライアントとし、25年以上の経験を有す。 この経験をもとにデザインの基礎～応用～フィニッシュまでを教授します。	
<b>その他</b>	実際のプロジェクトを基にそのプロジェクトに応じたサイトを実際に制作いたします。 その為のプレゼンテーションや取材も行います。	