

| | | | |
|---------|--|-----|---|
| 科目名 | デザイン計画論 | | |
| 授業形態 | 講義 | 学年 | 1 |
| 開講時期 | 2023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、アフォーダンスについて 【ワークショップ実施あり】 | | |
| 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、シグニファイアと対応付けについて 【ワークショップ実施あり】 【レポート課題】(20点) アフォーダンスとシグニファイアについて、具体的な例を挙げながら自分の言葉で説明してください。 ・対象となる例の写真を載せてください ・提出締め切り：次回の授業中に提出 | | |
| 4 | 毎日使う道具の認知心理学：フィードバックと概念モデルについて | | |
| 5 | 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 【レポート課題】(40点) 「使いづらい・わかりづらい製品について」 ①自分が体験したデザインの悪い製品の例を挙げよう ・写真を載せよう ②どこに問題が潜んでいるのかを分析せよ ・行為の七段階のうちの、どこかうまくいっていないのだろうか ・インタラクション原則のどれが不足しているのだろうか ③自分だったらものごとをどうより良くするのか？ | | |
| 6 | 行為の七段階理論の応用編～行為七段階理論からなったデザインツールを用いて、デザイン提案を行う。 【ワークショップ実施あり】 | | |
| 7 | ①新しいコンセプトづくりの考え方について ②行為の七段階理論と脳による三つの処理レベル、情動を訴えるデザインの3要素について 【レポート課題】(10点) 【ミニレポート課題(12月07日の授業で提出)】 「内省的な情動を利用したデザインについて」 ①内省的な情動を利用したデザインの事例1つを挙げましょう ・写真を載せよう ②その理由について分析・解説しましょう ・どのように内省的な情動を利用したのかについて説明しよう | | |
| 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 【レポート課題】(10点) 「制約を利用した製品について」 ①四種類の制約から2つを選び、それぞれの制約を身の回りの製品2例を挙げて、②を説明しよう ・写真を載せよう ②どのように制約を用いられているのか、どのように人間の行動を制約するのかについて解説しよう。 | | |

| | |
|----|--|
| 10 | デザイン思考：デザインのダブルダイヤモンドモデル 【ワークショップ実施あり】【ここから授業の最終回まで同メンバーでグループワークする】 |
| 11 | デザイン思考：問題発見の実践、インタビューによる情報収集 【グループワーク】 |
| 12 | デザイン思考：問題定義の実践、ペルソナ法による情報整理 【グループワーク】 |
| 13 | デザイン思考：定義された課題の発表会、アイデアの創出の方法・アイデアの選別の方法について 【グループワーク】 |
| 14 | デザイン思考：プロトタイプについて 【グループワーク】 |
| 15 | 発表するためストーリーリング手法の実践、プレゼンテーション講評会 【グループワーク】 |

教科書

| タイトル | 著者名 | 出版社 | ISBN | 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 | |