

授業科目名	デザイン論		科目コード	105005	
開講クラス	情報システム科	コース	デザインクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	金田 麻琴		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 印刷・Webの総合制作会社に9年勤務、デザイン・企画等に従事。その後IT企業に14年勤務、全国多岐のブランド・ECデザインに従事。現在DX推進企業に3年勤務。現場経験を活かし、即戦力となるための授業を行う。				
開講時期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	60時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2単位	
使 用 テキスト1	書 名	色彩文化研究会			
	著 者	配色の教科書-歴史上の学者・アーティストに学ぶ「美しい配色」のしくみ			
	出版社	パイインターナショナル			
使 用 テキスト2	書 名	反響を呼ぶデザインのアイデア-SNSで話題の広告、売れるパッケージ、集客数を伸ばしたポスターなどを特集			
	著 者	パイインターナショナル(編集)			
	出版社	パイインターナショナル			
参考図書	担当教員の現場実務上の成果品(現実的かつ具体的な手法等を学ぶため)				
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ 演習 ・ 実習 ・ 実験 ・ その他 ()				
<授業の目的・目標> ・デザイン業において必要となる一般知識、ほか基礎理論等の講義を行い、制作作業より以前に必要な「物事の考え方・捉え方」について内省しながら、学生自ら実践できるようになる ・クライアントや業界、社会への理解に基づいたデザインについて講義し、産業デザインの基本を把握し、論じられるようになる					
<授業の概要・授業方針> ・社会の一部、またビジネスの一部としてデザインが機能することを事前に講義し、それら現場でこそ活かされる視点や思考等々を養っていただく ・講義内容に基づく小実技を定期的に行い、理論等を肌身で具体的に身に付けていただく					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・試験にて評価 100～80：優 ・ 79～70：良 ・ 69～60：可 ・ 59以下：不可					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		デザイン論
回	授業内容	備考
1	科目オリエンテーション	
2	デザイン業界の最新事例分析	
3	デザイン業務の基本的な流れ	
4	デザインヒアリングについて (小実技含む)	
5	//	
6	//	
7	色覚・フォントについて	
8	小実技用のソフトウェア操作レクチャー	
9	色と文字による印象付けについて (小実技含む)	
10	//	
11	//	
12	//	
13	デザイン業務におけるアウトプット	
14	提案・プレゼンテーションについて (小実技含む)	
15	//	
16	//	
17	プレゼンテーション実演・レビュー	
18	//	
19	企業やブランドのデザイン戦略分析	
20	見る視点、考える視点、デザインの俯瞰評価	
21	分析について (小実技含む)	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	分析実技・レビュー	
27	//	
28	アイディアの可視化、各種ソフトウェアの活かし方	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	//	
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	デザイナーのポートフォリオ	
41	ポートフォリオの構成について (小実技含む)	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	自己が求めるイメージ・品質とは (ディレクション)	
47	小実技用のソフトウェア操作レクチャー	
48	フォトディレクションについて (小実技含む)	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	ディレクション実技・レビュー	
54	//	
55	デザイン論総合ワークショップ	
56	//	
57	//	
58	学生によるワークショップ発表	
59	//	
60	//	