

講義名	(対面)デザイン論		
科目区分	学部フリーゾーン		
担当教員	村尾 俊一		
開講期・曜日・時限	後期 水曜日 3時限	授業形態	
	2018年度 人間社会学部 人間健康学科 スポーツ健康コース / 2018年度 人間社会学部 人間健康学科 健康マネジメントコース / 2018年度 人間社会学部 人間健康学科 / 2018年度 人間社会学部 観光学科 ホテル・ブライダルコース / 2018年度 人間社会学部 観光学科 観光事業コース / 2018年度 人間社会学部 観光学科 /		
履修開始年次	2年生	単位数	2
		備考	

主題と概要
この講義は、企業や団体の経営やマーケティング活動に大きな影響を持つようになった、デザインについて学んでいきます。デザインとは何か？創造性（クリエイティビティ）とは何か？優れたデザインやクリエイティビティを感じ取る感性をどう磨いていくのか？デザインやクリエイティビティに関するテーマを毎回一つ選び、考え、感じ、理解することをめざしていきます。

到達目標
<ol style="list-style-type: none"> 1. デザインとは何かを理解する。 2. 優れたデザインや、美しいものを感じ取る感性を磨く。 3. デザインやクリエイティビティを実際の社会や企業で活用する方法について学ぶ。

提出課題
毎回、課題や小テストを実施予定です。

課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバック
授業の中で、課題や小テストの解説をします。

評価の基準
毎回の、課題や小テスト : 50点(ライブ授業ならチャットとレスポンド、オンデマンドでもレスポンドを使用) 期末テスト又はレポート : 50点

履修にあたっての注意・助言他
いいデザインは、皆さんの周りにもたくさんあります。どれがいいデザインで、どれがそうではないのか、いいデザインと、悪いデザインを分けるものは何なのか、マーケティングや、戦略にもデザインは活用できること、気づいてもらうための講義です。知識の量や速さだけでは現在の複雑な、社会や経済の問題は解決できません。そんな時に必要となるのが、クリエイティビティやそれを生かした、優れたデザインです。デザイン論で、自分の感性を高めるきっかけにしてください。

教科書
.使用しない。

プリント資料及び参考文献
毎回プリントを準備します。

授業計画
<ol style="list-style-type: none"> 1. デザインとは何か(デザイン論の全体像) 2. デザインの歴史 3. クリエイティビティとは何か(創造性) 4. アイディアの作り方 5. アイディアの売り方 6. 考えるデザイン(中島祥文と西村佳也) 7. 田中一光と琳派のデザイン 8. 言葉とデザイン(コピーライター、仲畑貴志と系井重里) 9. CMのデザイン(映像の美) 10. 戦略のデザイン(優れた戦略とは) 11. 建築のデザイン(フランク・ロイド・ライトと丹下健三) 12. デザイン思考 13. 西欧美術とデザイン 14. 日本美術とデザイン 15. デザインの将来

授業形態(アクティブ・ラーニング)
ア：PBL(課題解決型学習) イ：反転授業(知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態) ウ：ディスカッション、ディベート <input type="radio"/> エ：グループワーク オ：プレゼンテーション カ：実習、フィールドワーク

準備学修(予習・復習等)の具体的な内容及びそれに必要な時間
予習：毎回のテーマを自分で関連図書等で調べてから、授業にのぞんでください。30分～1時間。 復習：授業で、興味を持ったこと、もっと知りたいと思ったことは、レジュメを参考に自分で調べたり、実物のコピーを見たりして、知識の定着に努めてください。30分～1時間。

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述
クリッカー(レスポンド)で、意見、アンケート、課題等を実施予定です。

実務経験の有無及び活用
実務経験あり。世界一のマーケティングコミュニケーション企業(PPの中核会社)ウォルター・トンブソン社(現ワンダーマントンブソン)で30年間、営業部門とクリエイティブ部門の実務経験があります。特にクリエイティブ部門では、マネジメントとしてクリエイターたちと様々な仕事を実施しました。広告、戦略デザイン、クリエイティブ開発、イベント、プロモーション、等の実務経験をいかした授業を実施します。

備考