

No.	実施大学	授業科目名	担当教員	単位数	開講区分	曜日	予定回数	時間	実施場所	定員
96	明星大学	デザイン概論	西本 剛己 デザイン学部 教授 浅井 治彦 デザイン学部 教授 田中 久隆 デザイン学部 教授 川又 淳 デザイン学部 准教授 武藤 努 デザイン学部 准教授 佐々木 果 デザイン学部 非常勤講師	2	前期	木	15	14:40～16:10	明星大学 日野キャンパス	若干名

#### 【到達目標】

- 1 人が行なうデザインを、自然界の広義のデザインと結びつけて考えることができる。
- 2 デザインという行為を、社会におけるヒト・コト・モノの関係性や仕組みの構築として捉えることができる。
- 3 様々なデザイン分野における「企画」の意味と重要性を理解することができる。
- 4 様々なデザイン分野における「表現」の意味と重要性を理解することができる。
- 5 大学での4年間の学びや、卒業後の自分の将来について、基本的なイメージを持つことができる。

#### 【授業の概要】

デザインとは、単に形や色を考えることではありません。本当のデザインとは何か、それを広い視野と大きな観点からとらえ、デザインに必要な知識を学ぶとともに、デザインを社会との関連の中で考察できるようにします。予備知識等は必要ありませんが、毎回の授業内容をよく復習して次の回の授業に臨んでください。身の周りのデザインや自分の将来について、2つのレポートを課します。またデザイン学部の6分野とコミュニティデザインと呼ばれる分野の講義の後、ミニレポートを提出してもらいます。レポートは全て出さないと単位を取得できないので気をつけること。

#### 【授業内容】

1. デザインとは何か? : 「仕組み」としてのデザイン
2. 宇宙のデザイン: 熱力学の法則と世界の成り立ち
3. 流れの発生とデザインの誕生: 形と仕組み/生命
4. 自然界のデザイン: 相応しい仕組みと美の幾何学
5. 人は何故、デザイン「しなければならない」のか?
6. 社会のことを考えよう: 関心と無関心/人類の可能性
7. デザインと社会: 「企画力」と「表現力」の重要性
8. グラフィックとデザイン
9. マンガとデザイン
10. メディアとデザイン
11. プロダクトとデザイン
12. インテリアとデザイン
13. ファッションとデザイン
14. コミュニティデザイン
15. まとめ: 流れと仕組み・差異と情報・間(ま)と関係

#### 【成績評価方法】

- 身の回りのデザインについてのレポート 25%
- 自分の将来についてのレポート 20%
- 7つのデザイン分野についてのレポート 各5%
- 受講態度 20%

#### 【教科書、参考書、教材等】

授業内で参考図書などを紹介する。またスライドを用いて様々な具体例等を示す。

※ この授業は、4/9(木)が初回です。