

講義名	デザイン論			授業形態	
担当教員	村尾 俊一	開講期・曜日・時限	後期 水曜日 3時限		
		単位数	2	履修開始年次	2年生

主題と概要

この講義は企業や社会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。人間は長い歴史の中で美しいものに憧れ、それを身にまとい、使ったり、創ったりしてきました。デザインとは何か、創造性とは何か、歴史や、文化や、思想や、芸術や、様々な美しいものに我々も影響を受けています。現在のマーケティングコミュニケーションや、建築、グラフィックデザイン、コピーライティングなどを取り上げて、優れたデザインや創造性を磨いていきます。毎回テーマを選び、それについて様々な角度から考えていきます。

到達目標

1. デザインとは何かを理解できるようになる。
2. 優れたデザインや、美しいものを感じとれる感性を持てるようになる。
3. デザインや、創造性を、実際の社会や企業で活用する力を持てるようになる。

提出課題

毎回、課題や小テストを実施します。

課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法

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
 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

いいデザインと、悪いデザインをどう見分ければいいのか？
 デザインが優れていても、売れると売れないのはなぜか？
 マーケティングやコミュニケーションにも、論理的思考と直観が必要なのはなぜか？
 そのような疑問のある人は、デザイン論で感性を磨くヒントを見つけてください。

教科書

.マーケティングコミュニケーションにおける創造性と戦略.	村尾俊一	中央経済社	3300	9784502377617
------------------------------	------	-------	------	---------------

参考図書

.なし.				

その他

毎回レジュメを準備します。

授業計画

1. デザインとは何か（デザイン論の全体像）
2. クリエイティビティと戦略（教科書について）
3. デザインの歴史
4. クリエイティビティとは何か（創造性）
5. アイディアの作り方
6. 考えるデザイン（中島博文と西村佳也）
7. 田中一光と編纂のデザイン
8. 言葉とデザイン（コピーライター：仲畑貴志と糸井重里）
9. OMのデザイン（映像の美）
10. 伝達可能なデザイン
11. 建築のデザイン（フランクロイドライトと丹下健三）
12. 石岡操子のデザイン
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	○	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
ク：その他（A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）		

準備学習（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、教科書などで調べてから授業にのぞんでください。
 毎回1時間。
 復習：授業で興味を持ったこと、もっと知りたいことは、教科書やレジュメで
 復習し知識の定着に努めてください。
 毎回1時間。

卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

本講義を受講することで、到達目標の達成に貢献できる。具体的には、優れたデザイン、目を見張るアイデアや、動画CMの事例などから、最新のマーケティング動向、流通業界の問題点や動向を理解するための基礎知識が身につけられる。また人の心をうごかすマーケティングコミュニケーションの理解は、企業のマーケティング活動その仕組み、役割、ブランド構築の解決策と直結する。

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

クlick-レスポンスで、課題や小テストを実施します。

実務経験の有無及び活用

実務経験あり。世界最大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)J.ウォルター・トンプソン（現ワンダーマントンプソン）で30年以上、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しました。広告、戦略開発、クリエイティブ開発、デザイン開発、イベント、プロモーション等の経験を授業に生かします。

備考

新型コロナウイルスの感染状況により、シラバスに修正のある場合があります。
 濃厚接触者や感染者になった場合には、レポート等での課題で対応予定です。