

2025 年度シラバス

科目分類/Subject Categories			
学部等/Faculty	/工芸科学部/工芸科学部 : /School of Science and Technology/School of Science and Technology	今年度開講/Availability	/有/有 : /Available/Available
学域等/Field	/デザイン科学域/造形科学域 : /Academic Field of Design/Academic Field of Architecture and Design	年次/Year	/3年次/3年次 : /3rd Year/3rd Year
課程等/Program	/デザイン・建築学課程・課程専門科目/デザイン・建築学課程・課程専門科目 : /Specialized Subjects for Undergraduate Program of Design and Architecture/Specialized Subjects for Undergraduate Program of Design and Architecture	学期/Semester	/後学期/後学期 : /Second term/Second term
分類/Category	// : //	曜日時限/Day & Period	/木 5 : /Thu.5

科目情報/Course Information				
時間割番号 /Timetable Number	13124501			
科目番号 /Course Number	13160036			
単位数/Credits	2			
授業形態 /Course Type	講義 : Lecture			
クラス/Class				
授業科目名 /Course Title	デザイン方法論 : Design Methodology			
担当教員名 / Instructor(s)	/畔柳 加奈子/(関 博旨) : KUROYANAGI Kanako/SEKI Hiroshi			
その他/Other	インターンシップ実施科目 Internship	国際科学技術コース提供科目 IGP	PBL 実施科目 Project Based Learning	DX 活用科目 ICT Usage in Learning
	実務経験のある教員による科目 Practical Teacher	○	企業内デザイナーおよび個人としてデザイン業務に携わってきた経験から創造メカニズムについて実践的に講義する。	
科目ナンバリング /Numbering Code	B_DA3510			

授業の目的・概要 Objectives and Outline of the Course	
日	主にプロダクトデザイン分野を中心としたデザインプロセスの各段階における方法論に焦点をあて、その構造と事例（実際のデザインプロジェクトにおける作用）を理解し、体験的に実践する。
英	This course will focus on the methodology at each stage of the design process, mainly in the field of product design, and provide students with an understanding of the structure and examples (of the effects in actual design projects) and hands-on practice.

学習の到達目標 Learning Objectives	
日	デザインにおける発想のプロセスを理解する。 直接観察の重要性と手法を理解し、潜在ニーズを発見できる。 多様なアイデア生成法を理解し、状況に応じた問題解決が行える。
英	To understand the process of design thinking. To understand the methods of direct observation, and become capable of finding a latent need of people.

	To understand various ways of ideation, and become capable of creating solutions matching with different circumstances.
--	---

学習目標の達成度の評価基準 / Fulfillment of Course Goals (JABEE 関連科目のみ)	
日	
英	

授業計画項目 Course Plan			
No.		項目 Topics	内容 Content
1	日	ガイダンス	・本講義の概要と受講への留意点について
	英	Introduction	Overviewing of whole contents of the class will be introduced. Notes for the class, especially tools and attitude needed in the class will be also explained.
2	日	作りながら考える	チームビルディングを含むデザインプロジェクトの推進方法とその障壁についての講義。身体と思考の関係から素材に触れた手先からのインプットに基づく発想について考える。
	英	Thinking while making	This lecture will discuss how to promote design projects, including team building, and the obstacles that may be in the way. It will also consider ideas based on input from the hands that come into contact with materials, from the perspective of the relat
3	日	デザインと呼ばれているものについて	デザインとは？を説いている事例を網羅的に見てみた上で、改めてデザインとは何かを考える。
	英	What is design?	After comprehensively looking at examples that explain the question, "What is design?", each participant will reconsider what design is.
4	日	生み出すことについて	何かを生み出すとはどういう事なのかを改めて考える。
	英	What is Creation?	Reconsider what it means to create something.
5	日	観察、よく見て理解する	質的調査であるラビッドエスノグラフィー、クロスインタビュー、デプスインタビューそれぞれの実施方法と事例についての講義。人類学的なエスのグラフィーとの違い。
	英	Observe, look closely and understand	Observe, look closely and understand
6	日	観察の実践	観察についての理解を深め、アイデア発想とのつながりを考える。
	英	Observation practice	Deepen your understanding of observation and consider its connection to idea generation.
7	日	発見の構造化	KJ 法、グラウンデッド・セオリー・アプローチ、ビデオカードなど、質的な発見の編集方法と構造化についての講義、事例の紹介。量的分析との比較。
	英	Structuring Discovery	Lectures and examples on how to compile and structure qualitative findings, including the KJ method, grounded theory approach, and video cards. Comparison with quantitative analysis.
8	日	デザイナーの発想のコツ	現役デザイナーの現場で行われている事柄から、アイデアを発想するために重要なポイントを読み解く
	英	Designer's tips for ideas	Read about important points from the matters that take place in the field of designers in order to develop ideas.
9	日	アイデアの生成、メタファー	コンセプト創出におけるメタファー、アナロジーについての講義。事例を中心に、ゴールとする状況の達成に対して、別の世界（分野）の例が引用されたのかを説明する。また、メタファー、アナロジーが集団的な創造においていかに効率よく思考を束ねるかを議論する。
	英	Idea generation, metaphors	A lecture on metaphors and analogies in idea generation and metaphor concept creation. Using actual examples, we will explain how examples from another world (field) were cited to achieve the goal situation. We will also discuss how metaphors and analogie
10	日	ブレインストーミングとクエスチョンバースト	両者の最低限のルールを理解した上で、実際に行い両者の意義を考える。
	英	Brainstorming and Question Burst	After understanding the minimum rules for both, try them out and consider their significance.
11	日	情報の表現	ユーザーインターフェースの基礎、デザインに関連する認知心理学についての講義。脳の仕組みや癖に則してデザインすることの重要性。

	英	Representation of Information	Lectures on the basics of user interfaces and cognitive psychology related to design. The importance of designing in accordance with the brain's mechanisms and habits.
12	日	制約条件	アイデアをプロダクトとして具現化する時にクリアすべき要素の存在を理解し、発想とのつながりを考える。
	英	Constraints	Understand the hurdles that must be overcome when turning an idea into a product, and consider how they relate to the concept.
13	日	アイデアを形にする	アイデアを形にする時に意識すべき事を理解する。
	英	Embodying ideas	Understand what you need to keep in mind when bringing your ideas to life.
14	日	伝えること、情報の取捨選択	人が人に情報を伝える手法についての講義。ピクトグラムが含む情報、切り捨てられた情報についても考察する。JIS 規格に基づくピクトグラムの設計法についても触れる。
	英	What to communicate, and the selection of information	A lecture on the methods by which people communicate information to other people. We will also consider the information contained in pictograms and the information that is omitted. We will also touch upon the design method of pictograms based on the JIS s
15	日	観察と発想	これまでに扱った項目を一連のデザインプロセスとして統合。各フェーズのゴールを意識しながら短時間で新しい絆創膏を創出する。各人の創造的行為の構造をメタな視点で捉える。
	英	Observations and Ideas	Integrate the items covered so far into a series of design processes. Create a new bandage in a short amount of time while keeping in mind the goal of each phase. Capture the structure of each person's creative actions from a meta-perspective.

履修条件 Prerequisite(s)	
日	なし
英	Nothing particular

授業時間外学習（予習・復習等） Required study time, Preparation and review	
日	本授業は体験型授業であり、授業は講義とエクササイズの手続きで行うため、履修者は積極的な参加態度が望まれる。宿題として簡単な調査課題、あるいは制作課題が提示されることがある。
英	This class was a hands-on class, and was conducted by combining lectures and exercises, therefore, each student is required to have positive and open attitude in the class. Simple assignments of an investigation / making are given at some times.

教科書／参考書 Textbooks/Reference Books	
日	・必要に応じて資料配布を行う。
英	No textbooks are used. Materials will be distributed as needed.

成績評価の方法及び基準 Grading Policy	
日	各回に課される授業内のエクササイズまたは宿題の成績で 100%評価し、その他、授業出席と貢献を勘案する。期末試験は実施しない。 授業欠席が 5 回以上の場合は、成績評価をしない。
英	The grade will be 100% based on the performance of the in-class exercises and homework assigned in each class, and will also take into account class attendance and contributions. There will be no final exam. If students miss five or more classes, they will

留意事項等 Point to consider	
日	2026 年度より、本授業は木曜 2 限に変更となります。「現代芸術論（平芳先生）」と重複するので、デザイン方法論を履修予定の方で現代芸術論も履修希望の場合、1 年次または 2 年次に現代芸術論を履修しておいてください。現代芸術論は 1 回生より下履修が可能です。
英	Starting in 2026, this class will be held on Thursdays at the second period. Since it overlaps with "Contemporary Art Theory (by Hirayoshi Sensei)," students who plan to take Design Methodology and would like to take Contemporary Art Theory should take Contemporary Art Theory in their first or second year. Contemporary Art Theory can be taken as a pre-registration course from the first year.

