

2026 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	/全学共通科目/全学共通科目 : /Program-wide Subjects/Program-wide Subjects	年次/Year	/2年次/2年次 : /2nd Year/2nd Year
課程等/Program	/実践教養科目/人間教養科目(2023年度以前入学者) : /Liberal Arts/Liberal Arts(Course for students enrolled before 2023 academic year)	学期/Semester	/後学期/後学期 : /Second term/Second term
分類/Category	//工芸科学教養科目 : //Science and Technology Liberal Arts	曜日時限/Day & Period	/金1 : /Fri.1

科目情報/Course Information				
時間割番号 /Timetable Number	10125101			
科目番号 /Course Number	10160242			
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	デザインとブランド : Design & Branding			
担当教員名 / Instructor(s)	/(塩川 信明) : SHIOKAWA Nobuaki			
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	○	本講義は製造系民間企業に勤務している弁理士が担当する。/The module is taught by a patent attorney currently working at a private manufacturing company.	
科目ナンバリング /Numbering Code				

授業の目的・概要 Objectives and Outline of the Course	
日	<p>デザインとブランドについて総合的に学ぶ。 デザインとブランドについて実社会を意識した実学的学習を行うことにより、社会活動に役立てる方法を理解する。</p> <p>本講義は製造系民間企業に勤務している弁理士が担当する。ゲスト講師として、事業会社の経営者と、意匠を中心に活動する弁理士とを迎える予定である。</p>
英	<ul style="list-style-type: none"> • This module provides a comprehensive overview of design and branding. • Through practice-oriented learning with an awareness of real-world contexts related to design and branding, students will gain an understanding of how these concepts can be applied to social and professional activities. • The module is taught by a patent attorney currently working at a private manufacturing company. • Guest speakers are planned, including a business executive from an operating company and a patent attorney specialising primarily in design.

学習の到達目標 Learning Objectives	
日	ブランドの基礎から活用までを広く理解する。

	ブランドと社会活動の関係を理解する。 意匠権制度の基礎と活用方法を理解する。 実社会におけるデザインの重要性を学ぶ。
英	to gain a broad understanding of the fundamentals and use of brands. to understand the relationship between brands and social activities. to understand the basics of the design right system and how to utilise it. learn the importance of design in the real world.

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	デザインとブランドをそれぞれ説明できる。使用例を説明できる。デザインとブランドの活用方法を説明できる。 デザインとブランドをそれぞれ説明できる。使用例を説明できる。制度対象とその概要を説明できる。 デザインとブランドをそれぞれ説明できる。使用例を説明できる。 デザインとブランドをそれぞれ説明できるが、その使用形態を説明できない。
英	Can explain design and branding respectively. Explain examples of use. Explain how design and brands are used. Can explain design and brand respectively. Can explain examples of use. Can explain institutional objects and their overview. Can describe each design and brand. Can describe examples of use. Can describe each design and brand, but cannot give examples of their use.

授業計画項目 Course Plan			
No.		項目 Topics	内容 Content
1	日	イントロダクション	講義内容とスケジュールの説明
	英	Introduction	Description of lecture content and schedule
2	日	ブランド 1	ブランドと著作権の関係
	英	Branding 1	The relationship between brands and copyright
3	日	ブランド 2	ブランディングのステップを学ぶ
	英	Branding 2	Learn the steps of branding
4	日	ブランド 3	事業会社でのブランディング実例 (ゲスト登壇予定)
	英	Branding 3	Real-world branding case studies from industry (guest lecturer invited).
5	日	ブランド 4	商標とブランドの関係を考える
	英	Branding 4	Branding 4
6	日	ブランド 5	ブランドの種類とそれぞれの目的や効果を整理する。
	英	Branding 5	Organise the types of brands and their respective purposes and effects.
7	日	ブランド 6	ブランディングのステップを学ぶ
	英	Branding 6	Learn the steps of branding
8	日	狭義のデザイン 1	意匠の基本的な考え方
	英	Design in the narrow sense 1	Design fundamentals
9	日	狭義のデザイン 2	意匠 (知財) とビジネスとのかかわり (ゲスト講師)
	英	Design in the narrow sense 2	The relationship between design (intellectual property) and business (guest lecturer)
10	日	狭義のデザイン 3	意匠によるデザインの保護と活用 (ゲスト講師)
	英	Design in the narrow sense 3	Protection and commercial use of design through design rights (guest lecturer)
11	日	狭義のデザイン 4	意匠の定義、意匠権と他の知的財産権 (ゲスト講師)
	英	Design in the narrow sense 4	The definition of design, design rights, and other intellectual property rights (guest lecturer)
12	日	広義のデザイン 1	思考のデザイン
	英	Design in the broad sense 1	The Design of Human Thinking
13	日	広義のデザイン 2	プロセスのデザイン
	英	Design in the broad sense 2	Procedural Design
14	日	広義のデザイン 3	ビジネスのデザイン
	英	Design in the broad sense 3	Designing Business
15	日	講義全体の振り返り	デザインとブランド、意匠と商標の対比
	英	Review of the entire lecture	Contrast between design and brand, design rights and trade mark rights.

履修条件 Prerequisite(s)	
日	.知的財産経営論 a または b を受講済みであることが好ましい (必須ではない)。
英	It is preferable (but not required) that the student has already attended Intellectual Property Management Theory a or b.

授業時間外学習 (予習・復習等) Required study time, Preparation and review	
日	<ul style="list-style-type: none"> ・本講義は復習が重要となるので、講義修了後に各自が振り返りを実施してください。 ・予習は、必要性も含めて、講義において指示します。
英	<ul style="list-style-type: none"> ・ As reviewing is important for this lecture, reflection should be practiced without fail after the lecture has been finished. ・ As for preparation, instructions including its necessity will be given during the lecture.

教科書/参考書 Textbooks/Reference Books	
日	教科書は無し。参考書は講義において示します。
英	No textbooks will be used. Reference books will be specified in class.

成績評価の方法及び基準 Grading Policy	
日	<p>出席およびレポートの提出が成績評価の前提となります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 講義中に実施するワークショップやソロワーク (30%) ・ 課題・レポート (70%) <p>により評価し,その合計点が 60 点以上を合格とします。</p>
英	<p>Attendance and paper submission will be the prerequisites for grading. Grades will be based on in-class workshops and solo workshop (30%), as well as on the showings of assignments and papers (70%).</p> <p>If the total of the evaluation points does not exceed 60 points, the unit will not be granted.</p>

留意事項等 Point to consider	
日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 毎回ワークショップを実施します。 ・ ワorkshopや講義内での課題実施に際し、Web を経由したサービスを活用します。二次元バーコードを読み取り可能、かつ、インターネットに接続可能な機器 (PC やスマートフォンなど) を持参してください。 ・ 講義終了後、複数回のショートレポートを課します。
英	<ul style="list-style-type: none"> ・ Each class session will include a workshop. ・ Web-based services will be utilized for workshops and in-class assignments. Students must bring an internet-enabled device (e.g., a PC or smartphone) capable of scanning two-dimensional barcodes. ・ Multiple short reports will be required after the course.