

2026 年度シラバス

| 科目分類/Subject Categories | | | |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------|
| 学部等/Faculty | /大学院工学科学研究科（博士前期課程）： /Graduate School of Science and Technology (Master's Programs) | 今年度開講/Availability | /有：/Available |
| 学域等/Field | /デザイン学学域：/Academic Field of Design | 年次/Year | /1～2年次：/1st through 2nd Year |
| 課程等/Program | /デザイン学専攻：/Master's Program of Design | 学期/Semester | /第3クォータ：/Third quarter |
| 分類/Category | /授業科目：/Courses | 曜日時限/Day & Period | /集中：/Intensive |

| 科目情報/Course Information | | | | |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 時間割番号 /Timetable Number | 63519903 | | | |
| 科目番号 /Course Number | 63560055 | | | |
| 単位数/Credits | 4 | | | |
| 授業形態 /Course Type | 演習：Practicum | | | |
| クラス/Class | | | | |
| 授業科目名 /Course Title | プロジェクトデザインB：Project Design | | | |
| 担当教員名 /Instructor(s) | /水野 大二郎/津田 和俊：/MIZUNO Daijiro/TSUDA Kazutoshi | | | |
| 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 | ○ | FabLab 運営など自治・自律的活動に携わる教員による指導をおこなう | |
| 科目ナンバリング /Numbering Code | | | | |

| 授業の目的・概要 /Objectives and Outline of the Course | |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 日 | 自治、自律、 commons の復興とデザインの関わりに関して、学外の企業・組織から提供される具体的テーマに沿って行う演習授業である。 デザイン各領域の学生がチームを組織し、創造的な提案を目指す。 |
| 英 | This is a class on specific themes provided by companies and organisations outside the university regarding the relationship between design and the restoration of autonomy and the commons. Teams of students from various design disciplines are organised to come up with creative proposals. |

| 学習の到達目標 /Learning Objectives | |
|------------------------------|------------------------------|
| 日 | 自治＝自律的デザインについて理解する。 |
| 英 | Understand Autonomous Design |

| 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 | オリエンテーション | プロジェクトと授業のガイダンスを行う。 |
| | 英 | Orientation | Briefing of the project |

| | | | |
|----|---|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | 日 | プロジェクト計画 - 1 | 自治、自律、コモンズなどに関する講義を受ける。 |
| | 英 | Project Planning - 1 | Lecture on Autonomy, Commons and Autonomous Design |
| 3 | 日 | プロジェクト計画 - 2 | 各チームのテーマについてディスカッションを行う。 |
| | 英 | Project Planning - 2 | Discussions about the theme and topic |
| 4 | 日 | デザイン調査 - 1 | 各チームのデザイン調査設計を行う。 |
| | 英 | Design Research - 1 | Design how to conduct design research |
| 5 | 日 | デザイン調査 - 2 | 各チームのデザイン調査を行う。 |
| | 英 | Design Survey - 2 | Design Survey - 2 |
| 6 | 日 | 問題設定 | 現場の人、そして社会や自然環境を考慮しながら、各チームがラディカルな問題定義を行う。 |
| | 英 | Problem Definition | Define a radical design intervention, while considering the people, society and environment |
| 7 | 日 | デザインコンセプト - 1 | 各チームで設定した、デザインの方向転換を迫るコンセプトを複数考案する。 |
| | 英 | Design Concept - 1 | Generate ideas for reorienting design as a team |
| 8 | 日 | デザインコンセプト - 2 | 各チームで設定した、デザインの方向転換を迫るコンセプトを複数考案する。 |
| | 英 | Design Concept - 2 | Generate ideas for reorienting design as a team |
| 9 | 日 | デザイン - 1 | Learn, Make, Share のプロセスサイクルを回しながらデザインアイデアの開発を進める。 |
| | 英 | Design Development - 1 | Develop design ideas based on the iterative Learn, Make, Share process |
| 10 | 日 | デザイン - 2 | Learn, Make, Share のプロセスサイクルを回しながらデザインアイデアの開発を進める。 |
| | 英 | Design Development - 2 | Develop design ideas based on the iterative Learn, Make, Share process |
| 11 | 日 | デザイン - 3 | Learn, Make, Share のプロセスサイクルを回しながらデザインアイデアの開発を進める。 |
| | 英 | Design Development - 3 | Develop design ideas based on the iterative Learn, Make, Share process |
| 12 | 日 | 検証 | フィードバックを得て、提案を改善する。 |
| | 英 | Interim Feedback | Redefine and improve project focus through interim presentation |
| 13 | 日 | プロジェクト報告 - 1 | Share としての展示について検討する |
| | 英 | Design Presentation - 1 | Consider how to engage with the public as Share: exhibiting your work |
| 14 | 日 | プロジェクト報告 - 2 | Share としての展示について検討する |
| | 英 | Design Presentation - 2 | Consider how to engage with the public as Share: exhibiting your work |
| 15 | 日 | プロジェクト報告 - 3 | すべてのプロジェクトの成果とプロセスについてまとめた展示と、報告書を作成し提出する。 |
| | 英 | Presentation | Hold a mini exhibition on the entire project process and deliverables Submit the report on the project |

履修条件 /Prerequisite(s)

| | |
|---|--|
| 日 | |
| 英 | |

授業時間外学習（予習・復習等） /Required study time, Preparation and review

| | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 日 | <p>チームワークが主体のプロジェクト授業であり、個々の学生の高い参加意識が望まれる。</p> <p>授業スケジュールは利害関係者と調整して決めるため、授業オリエンテーション時に発表される。</p> <p>調査、コンセプト、アイデアの視覚化・実体化において、それぞれ8時間以上の授業以外の作業時間が必要となる。</p> |
| 英 | Communication within a student team is a very important factor of the success of this project, thus highly motivated |

| | |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>participation of each student is strongly required.</p> <p>Detailed schedule will be given on the first day of the class after coordination with project stakeholders.</p> <p>Each student need to spend about 8 hours for field work, concept making, visualization and realization of ideas respectively.</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| 教科書／参考書 /Textbooks/Reference Books | |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 日 | <p>アルトゥーロ・エスコバル 『多元世界に向けたデザイン』</p> <p>dot architects 『Politics of Living』</p> <p>Arturo Escobar, Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field, eptember 2018Strategic Design Research Journal 11(2) https://www.researchgate.net/publicati</p> |
| 英 | <p>Arturo Escobar "Designs for the Pluriverse"</p> <p>dot architects "Politics of Living"</p> <p>Arturo Escobar, Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field, eptember 2018Strategic Design Research Journal 11(2) DOI: 10.4013/sdrj.2018.112.10 https://www.researchgate.net/publication/328110451_Autonomous_design_and_the_emergent_transnational_critical_desig_n_studies_field/citations</p> <p>Gjoko Muratovski, In Conversation with Ezio Manzini: Design for Social Innovation—What We've Learned So Far, She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 9, Issue 1, 2023, Pages 76-85, https://doi.org/10.1016/j.sheji.2022.12.003. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S240587262300014X</p> |

| 成績評価の方法及び基準 /Grading Policy | |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 日 | 展示と報告書を合わせて評価する。展示を 50%、報告書を 50%とする。また、3 回以上欠席した場合は、評価対象外とする。 |
| 英 | Evaluation will be made by the project results and a report. The balance of the evaluation is 50% for project results, 30% for a report, 20% for mutual evaluation inside team. Evaluation excludes the person who was absent more than five times. |

| 留意事項等 /Point to consider | |
|--------------------------|--|
| 日 | |
| 英 | |