

2026 年度シラバス

科目分類/Subject Categories			
学部等/Faculty	/大学院工芸科学研究科（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	/デザイン学科学域 : /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4クォータ : /Fourth 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	63519905			
科目番号 /Course Number	63560129			
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C : Project Design C			
担当教員名 / Instructor(s)	/中野 仁人/西村 雅信/山本 史 : /NAKANO Yoshito/NISHIMURA Masanobu/YAMAMOTO Fumi			
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	○	業務経験を活かした授業を行う。	
科目ナンバリング /Numbering Code				

授業の目的・概要 /Objectives and Outline of the Course	
日	企業戦略やブランド戦略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な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、創造的解決の提案を目指す。
英	In this project class, students are divided into groups consisting of people who have different areas of design backgrounds. The class themes will be given by corporations in various business fields. Students' teams are supposed to aim for creative design solutions considering relationships among corporate business strategies, branding, and design.

学習の到達目標 /Learning Objectives	
日	企業戦略やブランド戦略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なテーマに沿って、学生がチームを組織し、創造的解決の提案を目指す。
英	Students will organize teams to propose creative solutions to specific themes provided by external companies and organizations regarding the relationship between corporate strategy and brand strategy and 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	The overview including a theme, time schedule and an organization of the project will be given.
2	日	プロジェクト計画 - 1	クライアント企業からの情報提示とテーマに関連する講義を受ける。
	英	Project Planning - 1	A briefing from a client corporation which will provide a project theme will be given. A lecture related to the theme also will be given by designers or planners of the corporation.
3	日	プロジェクト計画 - 2	各チームのテーマについての講義・ディスカッションを行う。
	英	Project Planning - 2	To have lecture and discussion about the objectives of the course and the themes of each group.
4	日	デザイン調査 - 1	各チームのデザイン調査の共有を行う。
	英	Design Survey - 1	To share findings of a design survey by each team.
5	日	デザイン調査 - 2	各チームのデザイン調査の共有を行う。
	英	Design Survey - 2	Design Survey - 2
6	日	問題設定	生活現場の人、そして社会や市場などの環境を考慮しながら、各チームがユニークな問題定義を行う。
	英	Problem Definition	To define a unique design problem interpreting an environment of society, markets and people.
7	日	デザインコンセプト - 1	各チームで設定した問題に対するデザイン解を方向付けるデザインコンセプトを複数考案する。
	英	Design Concept - 1	To explore design concepts to give a direction of solving the problem that is set by each team.
8	日	デザインコンセプト - 2	ビジュアルツール（図式、スケッチ、速成モデル、シナリオ等）を駆使して各チームのデザインコンセプトを発表する。
	英	Design Concept - 2	To present the design concept of each team with visual tools, such as diagrams, sketches, quick models, and scenarios.
9	日	デザイン開発 - 1	表現・検証・発想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	To develop design ideas through a iteration cycle of visualization - analysis - imagining.
10	日	デザイン開発 - 2	表現・検証・発想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	Same as above.
11	日	デザイン開発 - 3	表現・検証・発想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	Same as above.
12	日	アイデアの検証 - 1	ターゲットユーザからのフィードバックを得て、提案を改善する。
	英	Verification - 1	To get a feedback from targeted user/s, and refine each proposal.
13	日	アイデアの検証 - 2	ターゲットユーザからのフィードバックを得て、提案を改善する。
	英	Verification - 2 : Feedback from people	Same as above.
14	日	プロジェクト報告 - 1	プレゼンテーションの演出・効果も考慮した上で、最終報告をクライアント企業に行う。
	英	Final Report of Project - 1	A final project report will be set at the client corporation with refined design ideas. Direction of presentation itself also should be considered.
15	日	プロジェクト報告 - 2	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報告書を作成し提出する。
	英	Final Report of Project - 2	To make final a report gathering all materials through 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	産学連携の授業であるため学外の方々とのコミュニケーションに支障が起きない様留意する事。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。授業スケジュールは協力企業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。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。
英	Since this is the class is based on collaborations between the university and client corporations, students have to consider

	smooth communication with people out outside. And also communication inside each team is a very important factor of the project, thus highly motivated participation of each student is strongly required. Detailed schedule will be given on the first day of the class after coordination with corporations. Each student need to spend about 8 hours for field work, concept making, visualization and realization of ideas respectively.
--	--

教科書／参考書 /Textbooks/Reference Books	
日	随時紹介する。
英	Information will be shown as needed.

成績評価の方法及び基準 /Grading Policy	
日	プロジェクト成果と報告所を合わせて評価する。プロジェクト成果を 50%、報告所を 30%、相互評価点を 20%とする。また、5 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	