

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	/デザイン学学域：/Academic Field of Design	年次/Year	/1年次：/1st Year
課程等/Program	/デザイン学専攻：/Master's Program of Design	学期/Semester	/通年（後前）：/All year (Fall/Spring)
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	63539906			
科目番号 /Course Number	63560142			
単位数/Credits	5			
授業形態 /Course Type	演習：Practicum			
クラス/Class				
授業科目名 /Course Title	Designing for Transitions : Designing for Transitions			
担当教員名 / Instructor(s)	/ual-DD 関係教員（デザイン学専攻ダブル・ディグリープログラムコース）： (Double Degree Program course in the Master's Program of Design)			
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			
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>授業の目的・概要</p> <p>このユニットは、ユーザー中心デザイン手法と参加型アプローチの適用を通じて、学生が複雑な社会的課題に（ローカルおよびグローバルな観点から）アクセスできるようにすることを目的としています。ここでは、新しいシナリオのために新しい方法でデザインを実践するために、伝統的デザインが持つ反復的で、活発で、結果を伴う、また説得力のある強みを利用して進化したデザインの新たな役割を探求します。学生は、テキスト以外の手段を通じて、多様な協力者やオーディエンスらとアクセス可能なアイデア/概念を効果的に共有する</p>
英	<p>Objectives and Outline of the Course</p> <p>The Unit aims to enable students to approach a complex social challenge and frame it accessibly (from a local and global perspective) through the application of user centered design methods and participatory approaches with the aim to provide practical design opportunities for critical interventions. It explores emergent roles for design that demonstrate its relevance to societal challenges as well as harness and evolve design's traditional iterative, energetic, consequential, persuasive strengths to design in new ways for new scenarios. Students will be encouraged to contextualise approaches by mapping and engaging with emergent practice networks and communities. Students will explore how to effectively share accessible ideas/concepts through non-textual means with diverse collaborators and strategic audiences. Consequential to this is an understanding and awareness of how to capture feedback as well as work empathetically and responsibly with it.</p> <p>Learning Objectives</p> <p>1. To develop in-depth understanding of user-centred design methods and participatory approaches which demonstrate a holistic and critical understanding of diverse and multi-cultural/geo-cultural perspectives and apply these to a practical design project/s.</p>

	<p>2. To foster the ability to critically analyse and synthesise complex information and data from diverse sources making it accessible to multiple audiences.</p> <p>3. To nurture and support the advanced ability to develop comprehensive and accessible ideas/concepts and effectively share them with key stakeholders.</p> <p>4. To foster an in-depth understanding of the use of iterative making, modelling and prototyping as a common language and key stakeholder interface.</p> <p>5. To develop an understanding of the effective use of feedback capture tools for internal and external audiences.</p>
--	---

学習の到達目標 / Learning Objectives	
日	<p>多文化/地理文化の視点の全体的かつ批判的な理解を実証する、ユーザー中心デザイン方法と参加型アプローチの深い理解を深め、それらを実際のデザインプロジェクトに適用する。</p> <p>さまざまなソースからの複雑な情報とデータを批判的に分析および統合して、複数の対象者がアクセスできるようにする能力を育成する。</p> <p>包括的でアクセス可能なアイデア/概念を開発し、それらを主要な利害関係者と効果的に共有する高度な能力を育成およびサポートする。</p> <p>共通の言語としてのモデリング、およびプロトタイピングの使用についての深い理解を促進する。</p> <p>内部および外部のオーディエンスのためのフィードバックを得るツールの効果的な使用についての理解を深める。</p>
英	<p>To develop in-depth understanding of user-centred design methods and participatory approaches which demonstrate a holistic and critical understanding of diverse and multi-cultural/geo-cultural perspectives and apply these to a practical design project/s.</p> <p>To foster the ability to critically analyse and synthesise complex information and data from diverse sources making it accessible to multiple audiences.</p> <p>To nurture and support the advanced ability to develop comprehensive and accessible ideas/concepts and effectively share them with key stakeholders.</p> <p>To foster an in-depth understanding of the use of iterative making, modelling and prototyping as a common language and key stakeholder interface.</p> <p>To develop an understanding of the effective use of feedback capture tools for internal and external audiences.</p>

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	プラクティス 1	伝統的および創発的なデザインプラクティスをマッピングし、それから遊び心とともにスペキュラティブな使用を考える
	英	Practice 1	Mapping traditional and emergent practice and then playfully speculating forward
2	日	プラクティス 2	ユーザー中心デザインアプローチを学ぶ
	英	Practice 2	User centered design approaches
3	日	プラクティス 3	既存のプロセスまたはシステムをマッピングし、そこに強力で重要な介入方法を新たにデザインする
	英	Practice 3	Mapping a process or system and then designing a small but critical intervention at one point
4	日	プラクティス 4	学際的および/または異文化的な方法でグローバルまたはローカルの尺度で実践（プロジェクト、組織、スタジオ）できる新たなマップを見出す
	英	Practice 4	Map destinations for practice (projects, organisations, studios) working on a global or local scale in an interdisciplinary and/or cross-cultural way
5	日	プラクティス 5	実用的でスペキュラティブなデザイン提案でオーディエンスを有意義に引き付ける方法を理解する
	英	Practice 5	Practice 5
6	日	プラクティス 6	小規模および大規模（ローカル、グローバル）な観点で、また短期および長期（現在、近く、遠く）な観点でデザインすることを学ぶ
	英	Practice 6	Designing with the small and large (local, global), with the short term and long term

			(now, near, far)
7	日	モノづくりを通じた対話 1	2D、3D、4D に広がるモノづくりのスキルを学ぶ
	英	Talking Through Making 1	Making skills—2D, 3D, 4D.
8	日	モノづくりを通じた対話 2	反復的なモノづくりと、実験そして失敗を通して学ぶ方法を理解する
	英	Talking Through Making 2	Iterative making and how to experiment and learn through failure
9	日	モノづくりを通じた対話 3	反復的なプロトタイプングプロセスで、メディウムやマテリアルを超えて柔軟に作業する方法を学ぶ
	英	Talking Through Making 3	How to work flexibly and across media and materials in the iterative prototyping process
10	日	モノづくりを通じた対話 4	多様なオーディエンスや参加者とテキスト以外の手段を介してアイデア/概念を伝達する方法を学ぶ
	英	Talking Through Making 4	How to communicate ideas/concepts through non-textual means with diverse audiences/participants
11	日	モノづくりを通じた対話 5	マルチモーダルなプレゼンスキルとコンテキストに応じたオーディエンスへのプレゼンテーションの調整方法を理解する
	英	Talking Through Making 5	Multi-modal presentation skills. Calibration of presentation methods to the context and audience.
12	日	合成・統合 1	多様な情報源から矛盾する情報の統合を通じてイノベーションを起こす方法を学ぶ
	英	Synthesis 1	How to innovate through the synthesis of conflicting information from diverse sources
13	日	合成・統合 2	新しいシナリオの開発を通じて価値創造を生み出す方法を学ぶ
	英	Synthesis 2	How to engender value creation through the development of new scenarios
14	日	合成・統合 3	困難な課題のための新しいデザインシナリオを開発する方法を学ぶ
	英	Synthesis 3	How to develop new scenarios for intractable challenges
15	日	合成・統合 4	将来のインターンシップやボランティア活動における役割の理解、またプロジェクトやコミュニティのコンテキストで本質的なインサイトを収集する方法を学ぶ
	英	Synthesis 4	How to gather essential insight in a project and community context through internship and/or voluntary roles

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	本授業はロンドン芸術大学（UAL）とのダブルディグリープログラムに参加する学生のみが受講できる。
英	This class is only available to students participating in a double degree program with the University of the Arts London (UAL).

教科書／参考書 /Textbooks/Reference Books	
日	授業時に紹介する
英	The reading lists will be introduced during class.

成績評価の方法及び基準 /Grading Policy	
日	<p>●形成的評価（教育課程の途中で行われる評価）はユニットプロジェクト全体で行われ、学生およびスタッフ主導のグループ批評、正式なレビュー、チュートリアルをとりとることがある。</p> <p>●総括的評価は授業の最後に行われる。このユニットでの学習成果の達成を証明するため以下の提出が必要となる。</p> <p>個人もしくはグループワークの成果として：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・設計プロジェクトの研究開発を説明および説明する視覚的およびドキュメンテーション（コンテキスト調査、ユーザー調査の結果、洞察、設計開発とソリューション、プロトタイプング、テスト、提
英	<p>Formative assessment will occur throughout the unit project and may take the form of student and staff-led group crits, formal reviews and tutorials.</p> <p>Summative assessment takes place at the end of the unit. To evidence achievement of the learning outcomes in this unit, you are expected to submit:</p>

	<p>Solo/individual practical design project:</p> <ul style="list-style-type: none"> — A visual and documentary record describing and illustrating the research and development of the design project. To include contextual research, user-research findings, insights, design development and solutions, prototyping, testing and evaluation of the proposition. — A formal presentation of the design submission, (2D, 3D, 4D) as appropriate. — A concise project description and evaluation (500 words max), with images.
--	--

留意事項等 /Point to consider	
日	特になし
英	