

デザイン実践	教科	工業	単位数	2単位
	学科、学年、組	情報デザイン科 2学年 6組		
使用教科書	デザイン実践(実教出版株式会社)			
副教材等	なし			

1 科目のねらい(目標)

学習の到達目標	<p>工業の見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、社会や生活における諸課題をデザインによって解決することに必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。</p> <p>(1) デザインについて社会や生活との関係を踏まえて理解するとともに、関連する技術を身に付けるようにする。</p> <p>(2) デザインにより解決できる課題を発見し、技術者として科学的な根拠に基づき構想を立て解決する力を養う。</p> <p>(3) デザインによる豊かで快適な生活空間を構築する力の向上を目指して自ら学び、工業の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。</p>
---------	---

2 評価の観点、内容及び評価方法

皆さんの学習状況は、以下の観点についてそれぞれABCで評価し、各観点の割合を基に評定(5段階)で総括します。

評価の規準 A:十分満足できる、B:おおむね満足できる、C:努力を要する

評価の観点及び内容		観点の割合	評価方法
知識・技能	デザインについて社会や生活との関係を踏まえて理解するとともに、関連する技術を身に付けられた。	40%	<ul style="list-style-type: none"> 定期考査、小テスト 授業への取り組み状況 ノートや課題の内容
思考・判断・表現力	デザインにより解決できる課題を発見し、技術者として科学的な根拠に基づき構想を立て解決する力を養えられた。	30%	<ul style="list-style-type: none"> 定期考査、小テスト 授業への取り組み状況 ノートや課題の内容
主体的に学習に取り組む態度	デザインによる豊かで快適な生活空間を構築する力の向上を目指して自ら学び、工業の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を養えられた。	30%	<ul style="list-style-type: none"> 授業への取り組み状況 ノートや課題の内容

3 学習計画

学期	学習内容	学習のねらい
1	第1章 工業におけるデザイン 第1節 工業とデザイン 第2節 デザインの領域 第3節 工業製品の企画と計画 第4節 ニーズとデザイン 第5節 組織と進行管理	<ul style="list-style-type: none"> デザインの始まりについて理解する。 デザインの領域について理解する。 デザインの企画、開発、促進の業務における発想法、デザイン方法や業務管理方法について理解する。 マーケティングの概要、市場調査、製品企画、宣伝企画といった具体的な事例について理解する。 組織におけるデザインプロセスや協働作業、地域資源を生かしたデザインについて理解する。
2	第2章 デザインと創造活動 第1節 造形活動とデザイン 第2節 デザインと創造 第3節 観察と表示 第4節 形態と構成の原理 第5節 平面構成 第6節 立体構成 第7節 色彩 第8節 人間要素	<ul style="list-style-type: none"> 造形活動とデザインについて知り理解する。 デザインの意義と要素、創造の意義と手法について理解する。 ものの見え方、捉え方、表示及び表現の種類と技法について理解する。 形態の原理、形態の知覚、構成の原理について理解する。 表現の技法や具象・抽象の構成について知り理解する。 立体構成の意義、材料の形と特性、立体形の生成、構造と機構について知り理解する。 デザインを行う上で必要な色彩について理解する。 デザインと人間要素の基礎的な内容にかかる人間工学、感性工学、造形の心理学について理解する。
3	第3章 ビジュアルデザイン 第1節 ビジュアルデザインの概要 第2節 グラフィックデザイン 第3節 パッケージデザイン 第4節 情報とデザイン	<ul style="list-style-type: none"> 視覚伝達デザインの意義、要素、視覚伝達の機能について理解する。 宣伝媒体や広告デザイン、編集デザイン、展示計画について学び、その機能や目的、手法について理解する。 パッケージの種類や構造、材料、リユースやリサイクルといった環境への配慮について学び、機能や目的、手法について理解する。 コンピュータグラフィックスや映像デザイン、インタラクション・インターフェースデザインについて学び、機能や目的、手法について理解する。 <p>※プロダクトデザインと環境デザインは3年生で履修。</p>