

デザインマネジメント

選 択

開講年次：4 年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：デザインマネジメントとは、製品を例とすれば狭義では「製品デザインのマネジメントであり、製品企画、設計要件、市場要求を基に、デザインをまとめ、製品化フォローを行うこと」である。広義においては「デザインの機能と能力を活かし、ヒト、モノ、カネ、情報という経営資源を使い、企業目的を実現するための経営管理である」となる。講義とグループワークの演習を通してこれらについて学び、デザインマネジメント力を習得することを狙いとする。

■**到達目標**：①デザインマネジメントの全体像の理解
②デザインプロジェクトをマネジメントしていく能力の習得
③グループワークを通じた役割分担による、具体的提案の精度向上

■**担当教員**：

安齋 利典

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション、デザインとマネジメントについて
- 第 2 回 狭義と広義のデザインマネジメント
- 第 3 回 プロジェクトマネジメントとマネジメントシステム
- 第 4 回 HCDプロセスと対象テーマ設定
- 第 5 回 利用状況の把握と明示
- 第 6 回 ユーザーと組織の要求事項の明示
- 第 7 回 解決策の作成 1
- 第 8 回 解決策の作成 2
- 第 9 回 解決策の作成 3
- 第 10 回 解決策の収斂
- 第 11 回 要求事項に対する評価
- 第 12 回 体験学習 1
- 第 13 回 体験学習 2
- 第 14 回 まとめとプレゼンテーション準備
- 第 15 回 プレゼンテーションと評価

■**教科書**：なし

■**参考文献**：「プロダクトデザイン—商品開発に関わる全ての人へ—」/日本インダストリアルデザイナー協会編(株式会社ワークスコーポレーション)
「デザインマネジメント入門」/長沢 伸也、岩谷 昌樹、佐藤 典司、岩倉 信弥、中西 元男(京都新聞出版センター)
「デザインマネジメント」/坂下 清、鶴田 剛司、竹末 俊昭、佐藤 典司(有限会社白樺工芸)

■**成績評価基準と方法**：毎回の授業内容をまとめたレポート等（300文字程度）30%、授業態度10%、発表10%、作品（提案）20%、出席30%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎	○		毎回の授業のレポート等	30%
授業態度	◎	○			10%
発表		◎			10%
作品		○	◎		20%
出席				2/3以上の出席(欠格条件)	30%
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：製品デザイン論、デザイン総合実習I～III

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：これまで学んできたデザインの知識と方法を統合すべく、演習を通してデザインマネジメントを体得し、卒業研究や就職活動に役立つように授業を活用していただきたい。