



Title	特別企画：デザイン実技教育における現状と課題
Author(s)	
Citation	デザイン理論. 2024, 84, p. 88-90
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/97670
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

特別企画：デザイン実技教育における現状と課題

日時：2023年11月4日（土）14:30-17:00

場所：オンライン

主催：意匠学会

担当：大阪工業大学

本企画は、意匠学会におけるデザイン教育やデザイン制作に関する研究の活性化に向けて、デザイン実技教育を擁する大学での学部生の作品（授業、コンペ、プロジェクト等）・大学院生の修士作品とその指導の報告会である。表現メディア（デバイス）、目的と手段、思考とリテラシー、実社会に適応可能なスキルなど、多角的なニーズを抱えるデザイン教育とは何か、受け取る側の学生の反応と成果はどのようなものか、といった大学に求められるデザインの実技教育の実態を紹介し、ディスカッションによって新たな知見や見識を広げる試みを行った。

今井美樹（大阪工業大学）

プログラム

14:30-14:40	趣旨説明
14:40-15:00	発表1 大阪工業大学（今井美樹 益岡了）
15:00-15:20	発表2 福井工業大学（川島洋一 村井陽平）
15:20-15:40	発表3 滋賀県立大学（佐々木一泰）
15:40-16:00	発表4 京都芸術大学（佐藤博一 上林壯一郎）
16:00-16:10	休憩
16:10-16:20	話題提供（益岡了）
16:20-16:55	質疑応答・ディスカッション

【発表1】

今井美樹 益岡了 | 大阪工業大学

大阪工業大学の空間デザイン学科は2006年に工学部に創設、2017年にロボティクス＆デザイン工学部に再編され、ロボット工学科・システムデザイン工学科との3学科横断授業が特徴で、AIやIoTといった技術面での促進も求められている。履修モデルには、空間デザイン系（建築・インテリア）とプロダクトデザイン系（プロダクト・情報）があり、1年生後期から徐々に専門に分かれて履修する。授業の他には国際交流、産学連携、地域連携などのPBL教育によって、学生が実体験を多く積めるプロジェクトも用意されている。プロダクト・情報デザインの教育の一例として、3年生の演習における、ブックデザインに関する編集とデジタルコンテンツの実例を紹介し、プロダクトと情報領域をまたぐ演習の様子や、紙とデジタル媒体の差異を体験する課題が紹介された。

【発表 2】

川島洋一 村井陽平 | 福井工業大学

福井工業大学のデザイン学科は 2009 年に工学部に設置の後、2015 年に環境情報学部、2023 年に環境学部に再編された。履修モデルは都市デザインコース（建築・プロダクト）、メディアデザインコース（グラフィック・ウェブ）に大別されるが、中でもプロダクトデザインは建築とグラフィックを横断する領域として位置付けられており、インテリアや商品企画を含むデザイン教育がなされていることが特徴である。デザイン実務者を育てることを目的として、1 年後期から専門分野に分かれ、3 年後期まで求められるスキルを身につける。コンペ、学外プロジェクト、インターンにも積極参加することも促している。学生作品からは、卒業研究、造形デザイン実習（1 年生）、家具製作実習（2 年生）、環境デザイン実習（1 年生・建築）、プロダクトデザイン実習（1 年生・プロダクト）、商品企画実習（2 年・プロダクト）が紹介され、木工から CAD やデジタルファブリケーションまで幅広い教育例が示された。

【発表 3】

佐々木一泰 | 滋賀県立大学

滋賀県立大学は 1995 年に開学し、デザイン系学科は、人間文化学部に生活デザイン学科（母体は農業部・工学部）、建築化学部に生活デザイン学科（母体は家政部）の二つがある。地域系プログラムが充実していることもあり、学科間の交流も多い。生活デザイン学科には、住居・道具・服飾・構想の 4 分野があり、カリキュラムは 1 年生で基礎分野、2 年生より分野ごとの演習、3 年生のゼミ配属からはゼミ単位による演習、4 年生で卒業研究となる。佐々木会員の同学科ゼミでは積極的に学生コンペに応募し入賞者も多いが、授業課題や地域活動との兼ね合いに苦慮している。課外活動でも同様に、授業回数や就職活動の前倒しなどから減少傾向にある。演習は住空間を中心とした設計課題が特徴で、一例として住環境設計演習 I（2 年生）から設計者と施主を役割分担しインタビューから敷地調査を経ての設計・模型制作、住環境設計演習 III（3 年生）から最小限住宅の増築の設計プロセス、道具演習での素材検討から始めるプロダクトのプロセスも紹介された。

【発表 4】

佐藤博一 上林壮一郎 | 京都芸術大学

京都芸術大学は 1991 年に開学、専門学校、日本語学校、通信制高等学校、認可保育園が同じ敷地内にある。学士課程は、開学当初の 3 学科から、現在では学士課程は通学部 10 学科 25 コース、通信教育部は 3 学科 19 コース、大学院は修士課程 3 専攻、博士課程 1 専攻がある。このうち 2023 年に改組・新設された芸術環境専攻（情報デザイン・プロダクトデザイン領域）の活動内容が紹介された。同専攻ではオンライン授業を増やし、対面授業は専門分野の特性に合わせて週 1 回～月 1 回の頻度である。大学施設はフリーアドレスの広域作業環境として、ワークショップ、ゼミ、リモート通信などの自由度の高い空間を構成できるようにしている。修士修了の際には、論文と作品（または論文のみ）を提出するが、その具体例として、2022 年度の修了生の研究テーマと修了展示作品（視覚文化史研究、日常生活の習慣

化、アップサイクル問題など)が示された。

さらに上林委員からは「制作系学術領域における研究方法について—プロダクトデザイン学領域の事例—」と題して、卒業研究や演習指導において、学術におけるデザインの研究方法の指導について、問題提起がなされた。例えば、職能としてのデザイン(実務経験者による指導)と学術的なデザイン学とのギャップ、学部と大学院の学びの接続の際の質の変容、などの知見と実践に伴う差異が問われ、その解決策のひとつとして、プロダクト領域の研究の分類・資料の編纂、卒業研究作品の文章化(論文化)などの開発の試みが紹介された。

【話題提供】

益岡了 | 大阪工業大学

4大学の報告に加え、話題提供として益岡会員より「英国のデザイン教育カリキュラムとPCプログラム教育の進展」と題し、DX推進やデジタル化に適したデザイン教育に先駆けたイギリスのデザイン教育についての報告がなされた。近代黎明期の官務省発足から現代の教育制度を経て、義務教育におけるIT(ICT)教育と教育用途のための機材開発に言及し、大阪工業大学の学科横断課題の例として、教育用マイコンボード(マイクロビット)を用いたプログラム開発が紹介された。

【質疑応答・ディスカッション】

報告会にあたり、事前打合わせの段階から、中学・高校での美術科目的減少や、美術教諭のデザインに対する知識・教育法の希薄さなどが話題に上った。例えば、福井工業大学では美術を学ばずに入学する新入生、滋賀県立大学では2/3が実技試験なく入学する現状があり、川島会員からは高校生が抱くデザインを学ぶことのハードルの高さと、一方の大学では全くの初心者を受け入れている実態とを鑑みると、絵を描けなくてもデザインは学べる、デザインの意味が変わってきていることを伝えるべきとの指摘があった。

意匠学会からの意見として、学会賞選考委員長からは、作品(デザイン制作)の業績をどのように評価すべきか、デザイン教育における作品を研究に匹敵すべき評価の枠組みに落とし込むべきか、学生の奨励につなげる制度の枠組みを検討すべきか、についてコメントを頂いた。また上林会員からは、意匠学会と日本デザイン学会の役割分担もあるのではないかとの意見もあった。

最後に会長から、意匠学会として、デザインの実制作に対し何ができるのか、またなすべきことについて、今後も考えていくべきであるとの問題提起を頂いた。

今後も引き続き、学会におけるデザイン実技教育の在り方を思考・検討していきたい。