

デザイン教育，創造性向上の為の授業教材開発

工学部附属ものづくり創造融合工学教育センター 飯田晴彦

1. はじめに

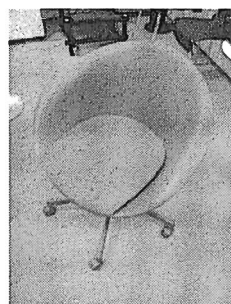
製品そのものは学生たちが学ぶ各学科の専門性の上に成り立っている。自分が何の為に今何を学ぶのかという意味を製品という形として見せることで、後の専門課程に於いての目的意識，理解度を深めること，そしてものづくりデザイン教育の場で製品そのものを使い，デザインへの理解と，なぜ，デザインが必要なのかを考える機会を与え，デザインが特別なものでなく日常そのものになくしてはならないものと理解することを目的としている。

デザインということを理解することは簡単な事ではなく，抽象的なイメージで語られることが多い。またこれがデザインであるという答えも無い。私自身の考えるデザインということは私自身の答えであって正解とは言えない。しかし，現在販売されている製品の中に，各個人がその答えを考えるきっかけが潜んでいるのではないかと，形の必然性，素材の選択，構造，強度，製品としての魅力など，モノから与えられるメッセージは視覚（見た瞬間きれいだと感じる等），触覚（触り心地がいいなど），嗅覚（革の匂いがするなど）を通して伝わってくる。

ものづくり教育において必要なことは数多くの経験を積むことであり，本を読んで知識を得ること，実際にモノを作る，製品を使ってみる，もしくは触れてみるなどの経験を少しでも多く積むことが必要である。

2. 実施概要

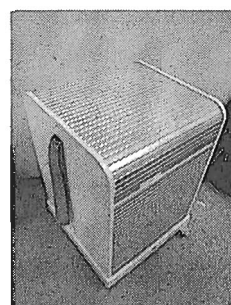
教材開発ということで，多くのサンプルを購入した。椅子が多いのは素材，構造，製法，スタイリング等要素が多く含まれ，学生に対し見せやすい，理解しやすいという利点が多いからである。模擬授業で教務補佐員がデザイン実習を行う際の加工技術修得の基礎として，ネフ社の積木を見本とし相似形のものを製作している。今回はデザインコンセプト等デザインを考える上での参考になる特徴のある製品を集めた。



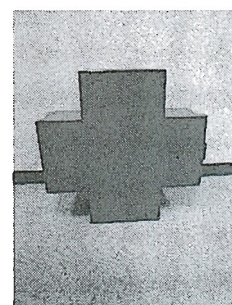
Hula Hoop Philippe Starck



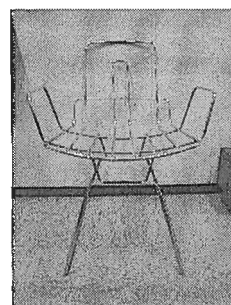
ATLAS CHAIR JASPER MORRISON



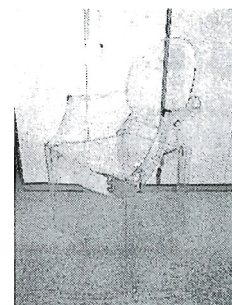
Wagon Vitra



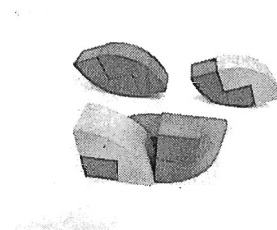
Medicine Cupboard Thomas Ericksson



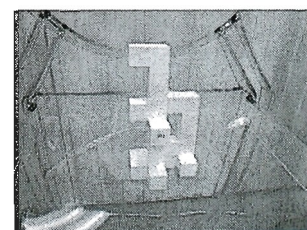
Nais Alfredo Haberli



Louis Ghost Philippe Starck



Arena Yasuo Aizawa Naef



Quadriego Jean-Phillipe Naef