

## 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ます。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ます。

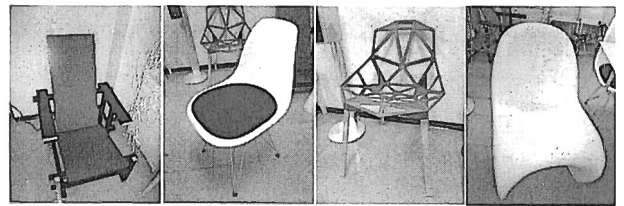
デザインということを理解することは簡単ではありません。抽象的なイメージで語られることが多く、またこれがデザインですという答えもありません。私自身の考えるデザインということは私自身の答えであって正解ではありません。しかし、現在販売されている製品の中に、各個人がその答えを考えるきっかけが潜んでいると考えます。形の必然性、素材の選択、構造、強度、製品としての魅力など、モノから与えられるメッセージは視覚（見た瞬間きれいだと感じる等）、触覚（触り心地がいいなど）、嗅覚（革の匂いがするなど）を通して伝わると考えます。

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す。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出来ればと考えます。

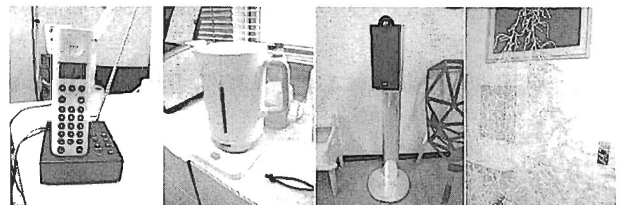
### 2. 実施概要

教材開発ということで、多くのサンプルを購入しました。椅子が多いのは素材、構造、デザイン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ことがあります。大淵先生の大学院での「製品設計」の授業の中でデザイン概論講義では APOLLO を、人間工学の講義では、実測製図、スケッチのサンプルとしてレッドアンドブルーとエレファントチェアを使用しました。ウェグナーの子供用の椅子も比較の為に使用しました。デザイン教育の試行で現在行っている「私の欲しいスピーカー」では XT2 を見せて、スピーカーの構造を説明しました。今回はデザインコンセ

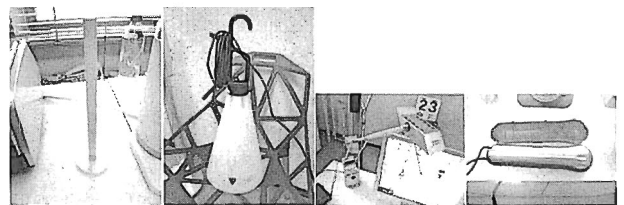
プト等デザインを考える上での参考になる特徴のある製品を集めています。



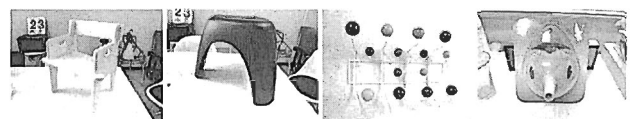
Red and Blue ShellSideChair Chair-One Panton Chair



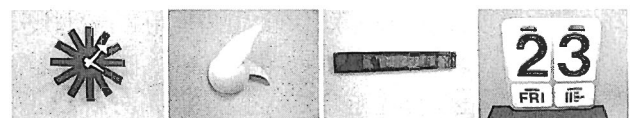
コードレス電話 Morrison Kettle XT2 B&W Algue



hono MAYDAY Tizio Micro APOLLO



PetersChair Elephant Stool Hang-It-All PINO



Asterisk Clock WALTERWAYLE II PLAT-plate 0 Formosa