

京都大学デザインスクールが 目指すもの



京都大学情報学研究科

石田 亨

1. デザインスクールの経緯
2. デザインスクールの紹介
3. デザインスクールの目指すもの

デザインスクールの経緯

「デザインスクールのデザイン」ワークショップ

2011年3月6日(日曜日)

先行する欧米のデザインスクールの真似事でない大学院とするには、京都大学の教員が持つ学識と好奇心に根差した構想とならなければならない。そのために、東日本大震災直前の2011年3月6日(日曜日)に、情報学、工学、経営学など20名の教員(内、教授14名)が半日間のワークショップを実施。討論は全て記録され、本構想の基盤を形成。



京都大学 サマーデザインスクール

2011年9月27日～29日

問題発見型学習(FBL)、問題解決型学習(PBL)を体験するために、2011年9月27日～29日の3日間、京都市サテライトパークで「減災」「再生可能エネルギー」「都市エリアの設計」「日本文化の映像表現」「高級寿司のグローバル展開」などの15テーマを実施。教員が取り組む研究課題を簡略化し演習とした。夏休み期間で単位のない企画であったが80余名が参加。6割が「期待を超えた」とし、就職する2割を除きほぼ全員が「次回も参加する」と答えている。



京都大学 スプリングデザインスクール

2012年3月12日～13日

デザイン学を議論するため、講演を中心とする2日間のスクールを2012年3月12日～13日に行った。24件の教員の発表と(内、教授17件)、7件の産業界の発表が行われ、密度の濃い交流の場となった。会議を構成したワークショップ「Bringing Informatics to Design」は、1996年にTerry Winograd教授によって出版された「Bringing Design to Software」の主客を逆転させたもので、情報学のデザインに向かう意欲を示した。



デザインスクールの経緯

2011年9月にサマーデザインスクールを実施

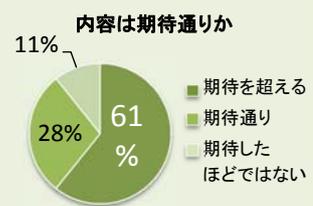
社会の実問題を異なる専門の大学院生の協働で解く！

参加者：82名 京都大学：63名(情報学：27名 工学：22名 経営管理：10名)
他大学：4名 企業など：15名



課題：教員の本格的研究を演習化

- ・観光の情報化に関する地域モデル検討
- ・岡崎地域のパブリックスペースデザイン
- ・再生可能エネルギーの社会導入と普及戦略
- ・福島第一原発事故の意思決定を検証する
- ・動物園情報サービスのインクルーシブデザインなど15テーマ



3日という期間はどうか



来年のサマーデザインスクールに参加するか



デザインスクールの紹介

連携
国内外の産学官の連携により
「デザインイノベーション」を推進する

社会のシステムやアーキテクチャのデザインを目指して

京都大学デザイン学大学院連携プログラム開設に際して

KYOTO UNIVERSITY DESIGN SCHOOL
京都大学デザイン学大学院連携プログラム

Collaborative Graduate Program in Design

コースワーク
幅広い知識を培う体系的な科目設計と
問題発見・解決能力と協働力を育てるプログラム

+ Shaped People
協働力 独創力

学位研究
社会の複雑問題を専門家の協働で解決する
実践力と独創力を育てるプログラム

協働力を高める体系的な科目設計

問題発見・解決能力と協働力を育てるプログラム

学位研究

実践力と独創力を育てるプログラム

4

異なる分野の専門家協力してデザインすることの重要性を痛感
プログラム「デザインイノベーション」では、
(工学など)各専門領域、設計学、
問題解決が行えるよう、これまで
イン/バージョンでは、
社会に貢献するデザインイノ
にオー
と共
人の
新たな

山本 和彦 様

環境・エネルギー問題で代表される
創り、我々の住む社会・地球
は大きな転換期を迎えておりま
すが、こうした複雑な問題を解決
するには、一つの専門分野を極め
るだけでなく、幅広い知識・知能
と行動力のある研究者が求めら
れる

都市は極めて多様な事業が集

組織構成

デザインイノベーション
コンソーシアム
(デザイン主体)

野村総合研究所

海外企業

パナソニック

農学

防災

日本電気

機械工学

海外大学

日本電信電話

医学

建築学

ベンチャー系企業

三菱電機

看護学

心理学

芸術学

経済学

京都市

電気電子工学

経営学

土木工学

京都府

京都市高度技術研究所

京都リサーチパーク

エネルギー科学

京都産業技術研究所

京都商工会議所

KYOTO UNIVERSITY DESIGN SCHOOL
京都大学デザイン学大学院連携プログラム

リーディングプログラムを
対外的にオープンにした活動を
「京都大学デザインスクール」と通称

Collaborative Graduate Program in Design

ウェブサイト: <http://www.design.kyoto-u.ac.jp/> | Eメール: contact@design.kyoto-u.ac.jp

②

+ Shaped People

俯瞰力

独創力

博士論文の執筆

独創力

俯瞰力

専門領域を超えて協働できる突出した専門家。

ジェネラリストを意味する「T字型人材 (T-shaped people)」と対比。

十字型人材

独創力を研鑽する実問題のラインアップ

③

実習や研究の各段階で、実問題の解決に取り組み、問題発見能力や問題解決能力を身につけていきます。企業やNGOと協働するリーディングプロジェクトを通じて、複数アドバイザー制のもと、博士研究を進めていきます。

1週間

実習 問題発見型学習・問題解決型学習

異領域の学生とチームを組む

デザインスクールの顔
-産からの問題の持ち込み
-方法論を教育
-知財は全て学生へ

10週間

実習 オープンイノベーション実習

異領域の専門家をオーガナイズ

大学を場とした
オープンイノベーション
(本邦初?)
-産からの問題の持ち込み
-大学はファシリテート
-知財は依頼元へ

100週間

博士研究

リーディングプロジェクト

産学官プロジェクトに参加し
異領域の協働を要する実問題に挑戦

本格的産学官プロジェクト
-エネルギー
-都市・モビリティ
-文化・言語

産業界や公的機関からの実問題



異領域の学生とチームを組む

学生

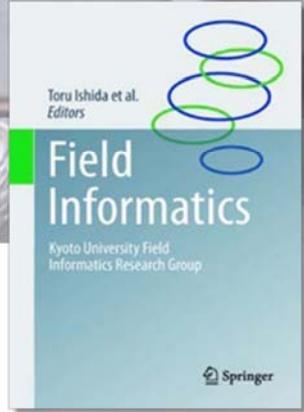
異領域の専門家をオーガナイズ

産学官プロジェクトに参加し
異領域の協働を要する
実問題に挑戦

「現場の教育力」を活用する フィールドインターンシップ



豊かな交流と多様な体験の機会となる「海外インターンシップ」、
さまざまな専門領域の学生がチームを組む
「フィールドインターンシップ」が用意されています。
国内外の大学や問題解決の現場に滞在するなかで、
問題発見から問題解決までを体験します。



Harvard大学の実践教育
－ CASE
－ FIELD

京都大学
－フィールド情報学の
教科書を編纂

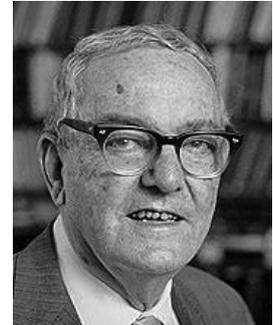
デザインスクールの目指すもの

- **産学官による人材育成**
 - － 問題発見型学習・問題解決型学習
 - － オープンイノベーション実習
 - － リーディングプロジェクト
- **「基礎と応用」から「基礎とデザイン」へ**
 - － 工学研究の成果が社会に役立つという素朴な感覚が失われてきた。
 - － 社会と接する研究は、個々の要素研究の応用ではなく、要素研究を統合し複合的課題を解決するデザインへと向かうべき。
- **デザイン学の確立**
 - － 情報学(Cyber)＋工学(Physical)＋社会科学(Social)
 - － 国際連携による新しい学問領域の形成

デザインスクールの目指すもの

- デザイン学の起点は、情報学の視点に限れば、1970年頃と思われる。

人類固有の研究課題は、人間そのものであるといわれてきた。しかし私は、人間というもの、少なくとも人間の知的側面が比較的単純であること、および**人間の行動の複雑さの大部分は、環境からあるいは優れたデザインを探索する努力から生じてくる**ことを述べてきた。もし私の主張が正しいとするならば、技術教育に関する専門的な一分野としてのみならず、全ての教養人の中心的な学問の一つとして、人間の固有の研究領域は**デザインの科学**にほかならない。



Herbert A. Simon, *The Sciences of the Artificial*. 1969

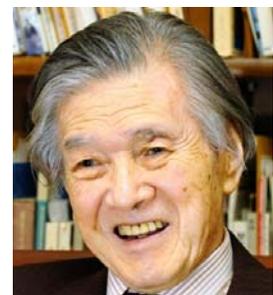
人工知能研究でチューリング賞を受賞(1975年)組織行動論でノーベル経済学賞を受賞(1978年)
政治学, 心理学, 経済学, 経営学, 組織論, 情報学, 人工知能論, システム科学など幅広い分野で活躍

2/11

デザインスクールの目指すもの

- 同じころ、京都大学の梅棹忠夫は「情報産業社会におけるデザイナー」と題する講演で以下のように述べている。

物質、材料そのものを開発する手段は非常に発展した。エネルギーも十分満ち足りるほどでてきた。ただ、一番の問題は、それをどう組みあわせるかというデザインの問題だ。そうすると、**情報産業時代**ということは、いわばそれは**設計の時代であり、あるいはデザイン産業の時代**だ。情報産業時代における設計人あるいはデザイナーという存在は、産業の肝心のところを全部にぎっているものである、そういうことになるのではないでしょうか。



梅棹忠夫著作集 *情報産業社会におけるデザイナー*, 1970

紫綬褒章(1988年), 文化勲章(1994年), 勲一等瑞宝章(1999年)各受章
生態学, 民族学, 文明の生態史観, 情報文明論

1970年頃、「デザイン学」と「デザイン産業」が情報学と情報産業の次の形として議論された。地球規模の制約や、技術・文化・経済・政治の連関が強まった今日こそ、その確立が求められている。

3/11