

問題発見型 / 解決型学習(FBL/PBL) テーマ提案 ( 学生募集内容 )

テーマ名称	人間の関係性に変化を与える“おもちゃづくり”のデザイン
実施責任者	大学院工学研究科マイクロエンジニアリング専攻・教授・松原 厚 大学院工学研究科機械理工学専攻・教授・富田直秀 デザイン学ユニット 特定准教授 荒牧 英治
実施協力者	大学院工学研究科航空宇宙工学専攻・教授・藤本健治 京都市立芸術大学 美術学部 / 大学院美術研究科 教授 辰巳 明久
テーマの背景	人間社会が高度・複雑化し、人工物と情報が氾濫するとともに、私たちの人間関係についても多くの変化があらわれている。本テーマでは、PLAYのTOOL(おもちゃ)とそれをつくることを視点に、人間の関係性の変化について観察し、洞察する。PLAYとは人が自発的に繰り返す行為、演じる行為をさす。特に、ここでは動きのあるTOOLについて注目し、考案したおもちゃを試作し、それが実際に人間関係にどのような変化をもたらすかを分析し、それをどう活用するかを提案する。
実習の概要	障害者養護施設にて、現場での障害者を取り囲む人間のインターアクションを観察し、その関係性を洞察し、変化(悪い変化も含む)をもたらすPLAYのTOOL(おもちゃ)を考案する。まず、第一段階では、実際におもちゃをつくる実習を行い、第二段階で日常生活の中でおもちゃが人間関係の変化にもたらすことを洞察するための実習を行う。第三段階は、養護の現場で同様の実習を行う。道具から見た人間同士の関係性についての根幹部分に関する考察が得られることを期待する。
実施計画、実施場所	KRP 障害者養護施設
履修条件	特に条件を設定はしていないが、経営学、情報学、機械工学、建築学、心理学、芸術学などの領域で専門性を有しており、独自の貢献ができることを求める。
募集人数	3名以上、12名以下
募集締切	5月7日(火曜日)
応募資格	京都大学の学部生、大学院生、他大学の学部生、大学院生、社会人 応募多数の場合には、デザイン学予科生を優先する。
応募方法	以下の項目を記載したメールを送付(本プログラム履修生は別途指示に従うこと) To: matsubara@prec.kyoto-u.ac.jp, tomita.naohide.5c@kyoto-u.ac.jp CC: fblpbl-application@design.kyoto-u.ac.jp Subject: [FBL/PBL 参加申込] テーマ名称 本文: 氏名、所属組織、役職・学年、メールアドレス、Web ページ、テーマ名称、背景知識・専門性、応募の動機、その他
履修者の決定	5月10日(金曜日)までにメールで参加の可否を通知。
問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法	エスノグラフィ、設計生産論、機械設計論

理論や手法の学習方法	通常講義科目もしくはミニ講義 参考書「正しい設計のススメ」 西川, エクスナレッジ
実習の公開方法	修了後Webにて公開する
成績評価方法	出席 3割 最終レポート・発表 3割 活動状況(理論・手法の修得状況を含む) 4割
特記事項	現場における調査・実習のために旅費が必要となった場合、本プログラム履修生以外は自己負担となる。

### 実施計画

コマ	日程	場所	実施内容
1	5月中旬	KRP	イントロダクション
3*	5月下旬	KRP	ものづくり実習(実際に,おもちゃを製作し,製作したおもちゃをもとに議論とミニ講義を行う)
3*	6月上旬	KRP	人間の関係性の変化を考察する実習
3	6月中旬	養護施設	現場における調査
1	6月下旬	桂 or 吉田	フィードバックによる試作
3	7月初旬	養護施設	現場における実習
1	7月中旬	KRP	まとめ,発表

KRP: デザインイノベーション拠点(京都リサーチパーク9号館5階).

\*については土曜に開催の予定.