

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	不便の効用を活用する日用品のデザイン
実施責任者	デザイン学ユニット 特定教授 川上浩司 工学研究科機械理工学専攻 教授 榎木哲夫
実施協力者	情報学研究科システム科学専攻 助教 平岡敏洋 谷 雅徳 (関西大学非常勤講師, 仁愛大学非常勤講師)
テーマの背景	「効率だけではダメだよな」とはよく聞く言葉であるが, モノやコトをデザインする者にとっては「じゃあ, 何を指針にしたらいいの」と問わずにはいられない. 安価な電力供給 (という便利) の裏で, 谷合の村は水没して元に戻らず化石燃料も元に戻らぬ物質に変わり続けている. これら二つの問題に通底するのは, 安易な「便利」への妄信であろう. それならば, 不便ならではの効用があることを形にして見せることによって, これからの新しい社会に一石を投じることができるのではないか.
実習の概要	不便だからこそその益が得られる日用品をデザインし, プロトタイプングした上で「日用品の過去・現在・未来」と題して展示する. 過去から現在は省労力指向, 現在から未来は労力をかける余地が与えられる方向へ変遷するという仮説の下に, 未来の暮らしを予測する. 具体的には, 問題を見つける・デザイン案を捻り出す・プロトタイプングして世に問う, という3つの段階を踏む.
実施計画, 実施場所	吉田キャンパスおよび京都市内各地. 詳細は実施計画を参照.
履修条件	社会構造を草の根的にリデザインすることに関心のある学生ならば, 特に専門知識は問わないが, コンセプト作りに留まらず実際に物を作る事に興味がある者が望ましい.
募集人数	3名以上, 12名以下
募集締切	5月2日(金)
応募資格	京都大学の学部生, 大学院生. 応募多数の場合には, デザイン学履修生を優先する.
応募方法	以下の項目を記載したメールを送付. (デザイン学履修生はガイダンスでの指示に従うこと) To: kawakami@i.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9日(金)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	不便益, プレストバトル, コラボラティブデザイン, フィールドプリコラージュ, 路上観察, リフレイミング
理論や手法の学習方法	一般には非効率と言われるが, 形式化することのできない暗黙知を肌で知るために「実習中に実体験する」という方法を採用. これによって, ただ見るだけでなく市民とコミュニケーションすることで初めて得られる事象を抽出する.
実習の公開方法	制作物の展示
成績評価方法	出席4割, 展示3割, 活動状況3割
特記事項	特になし

実施計画

コマ	日程	場所	実施内容
1-2	5/2	建築 117 室 ※	導入と課題説明. 机上でのシミュレーション. 以降の日程 (13 コマ分, 7 月末までに実施) と場所の調整.
3-4		京都市内	市内をフィールドにして, 実体験を通して問題発見方法を学習. インタビューを用いたコミュニケーションデザインの経験が豊富なファシリテーターを中心に実施.
5-6		京都市内	市内をフィールドにした問題発見実習. 自らビデオ撮影し, 次回までにプレゼン用に動画編集.
7-8		建築 117 室	発見した問題の敲き合い. ひらめきのメカニズム (資料収集→組直し→頭飽和→エポケー→閃き) の実践. 各自のターゲット問題の設定.
9-10		建築 117 室	ブレストバトルによる, ターゲット問題に対する解候補 (仮説) の導出.
11-12		京都市内	ひらめきのための町歩き. 仮説の検証, あるいは修正.
13-14		吉田ファブ	デザイン案のプロトタイピング.
15		未定	展示.

※ 吉田キャンパス建築学本館 117 室