

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文具のプロトタイピング
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) 若宮清彦 (三菱鉛筆株式会社 商品開発部) 他
テーマの背景	システム側単体の高機能化や自動化が必ずしも人間-機械系全体に益するとは限らない。このことは特定の分野で指摘されて久しいが、我々の身の回りにある日用品にも見られる。使ってもチビらないシャープペンシルや消しカスが出ない消しゴムは便利であるが、鉛筆が短くなり消しゴムが小さくなることで「使ったことの痕跡」がフィジカルに感じられることを些末なこととして無視しても良いのだろうか？このような視点から、人と道具との望ましい関係を探る足がかりとして、不便の効用を積極的に新たなデザインに活用する考え方がある。単線的な便利追求がもたらす害が指摘されている現在、それ以外の指針が必要ではないだろうか。
実習の概要	不便だからこそその益が得られる日用品のアイデアが 2014 年前期の FBL で案出されたが、それらは一般から見ると突飛なアイデアにとどまる。後期では、これらの案を参考にして、1. 新たなアイデアを加える、2. デザインコンセプトを詰める、3. 技術的制約やデザイントレンドを盛り込む、4. プロトタイピングする、5. フィールドテストの実施、という一連の開発プロセスを体験する。
実施計画、実施場所	京都大学吉田キャンパス。 詳細は実施計画を参照。
履修条件	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	10月10日(土)
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。(予科生、本科生は別途指示に従うこと) To: kawakami@design.kyoto-u.ac.jp CC: fblpbl-application@design.kyoto-u.ac.jp Subject: [FBL/PBL 参加申込] 不便益 本文: 氏名、所属組織、役職・学年、メールアドレス、背景知識・専門、応募の動機、その他
履修者の決定	10月17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
理論や手法の学習方法	実習中に実体験する
実習の公開方法	発表会、あるいは web に掲載
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	10月下旬	建築117室 ※	導入と課題説明. アイデア案の整理と評価. 以降の日程(13コマ分, 2月中旬までに実施)と場所の調整.
3-4	11月上旬	建築117室	新たなアイデアを加える. 既存事例から不便の効用を発見する, 発見した効用を抽象化する, 新たな事例に適用するという方法の実習.
5-6	11月下旬	建築117室	デザインコンセプトを詰める. 疑似利用体験シナリオ作成などの実習.
7-8	12月上旬	吉田ファブ	技術的制約やトレンドを盛り込むことによるデザイン案の見直しや精緻化. プロトタイピングの準備.
9-10	12月下旬	吉田ファブ	プロトタイピングによるデザイン案の検証.
11-12	1月上旬	吉田ファブ	フィールドテストの準備.
13-14	1月下旬	京都市内	フィールドテスト.
15	2月上旬	未定	発表会、または公表用コンテンツ作成