

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	アーティファクトの精査・表象・伝達による触発するミュージアム体験の創出
実施責任者	デザイン学ユニット 特定教授 中小路久美代 京都大学 経営管理研究部 教授 松井 啓之
実施協力者	公立はこだて未来大学情報アーキテクチャ学科 教授 川嶋稔夫 公立はこだて未来大学情報アーキテクチャ学科 教授 木村健一 東京大学大学院教育学研究科 特任准教授 山本恭裕 デザイン学ユニット 教務補佐員 白石晃一
テーマの背景	昭和初期に作られたような古いカメラやタイプライターを見て、ワクワクすることがしばしばある。モノや機構の面白さがどこにあるのか、それをどのように表せるか、そうしてその面白みをどのように伝えればよいか、を、触発するミュージアム体験の創出というテーマとして捉え、デザイン学において基盤となる、モノの機構や役割の分析、解明と調査、理解しつつあることの表現、狙うところを効果的に伝えるコミュニケーション、自己および他者の触発につながる協調的な創造性、という側面を学ぶ。題材として、クラシカルなアーティファクトをとりあげ、その機能、機構、利用者とのインタラクション、社会的なコンテキストといったものを分解、分析と調査を通して理解する。そして、それらの理解したアーティファクトの機構を他者に伝えるための表現形態を、デジタル、フィジカル、シンボリックなマテリアルを用いて作成する。最終的なゴールとしては、わかったこと、出来上がったものをベースに、そのアーティファクトをミュージアムで展示することを念頭に、展示スペースと解説テキストを作成する。
実習の概要	<p>本実習では、大正から昭和初期に作成されたアーティファクトを題材として、次の三つのフェーズでプロジェクトを進める。題材となるアーティファクトとしては、キャッシャー、2眼レフカメラ、古い8mm プロジェクターを準備するが、履修者による持ち込みにも相談に応じる。2,3 人のグループで一つのアーティファクトを担当することを想定している。</p> <p>phase 1: クラシカルなアーティファクトを理解する それがどのように機能するのか、その機能はどのような機構によって実現されているのか、それはどのような人とのインタラクションによって用いられていたのか、それが利用されていた時代の家庭や商店といった社会的なコンテキストはどのようなものだったかを、アーティファクトの分解、解析によって分析し、文献やウェブページ、インタビューなどを介して調査する。</p> <p>phase 2: 理解したアーティファクトの機構を人に伝える 手描きの図、コンピュータグラフィクス、ソフトウェアアニメーション、3D プリントやレーザーカッターによる造形、あるいは紙芝居や物語により、複雑なメカニカルな機構をわかり易く表現し、人に伝える。</p> <p>phase 3: アーティファクトの〈面白さ〉をミュージアムで展示する phase 1&2 を進めるのと並行して、ミュージアムにおける展示における面白さの伝達について考察する。触発する体験で著名なミュージアムの紹介や解説、近場のミュージアムの訪問調査、また、コンビニやホームセンター、100 円ショップといった特異な陳列手法を編み出している事例を分析し、モノの面白さや価値を伝えるということを考える。取り上げたアーティファクトを展示するスペースと、それを解説するテキストの作成を目指す。</p> <p>wrap-up: 個々人が実習を通して何を学んだかをレポートしてまとめ発表する</p>

実施計画、実施場所	主として吉田の研究実験棟 151 室（デザインファブリケーション拠点）をベースとして実施する。 詳細は実施計画を参照。
履修条件	特になし。モノに対する興味があることが望ましい。ソフトウェア、メカニカルな機構、ビジュアルな表現、物語作り、折り紙、などを通して、各自の専門とする表現する手段を提供して頂きたい。
募集人数	3 名以上、6 名以下
募集締切	10 月 10 日（土）
応募資格	特になし。 応募多数の場合には、デザイン学履修者を優先する。
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: kumiyo.nakakoji@design.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	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	representational analysis inspirational communication funology museum experience design
理論や手法の学習方法	<ul style="list-style-type: none"> • M.A. Blythe, K. Overbeeke, A.F. Monk, P.C. Wright (Eds.), Funology: From Usability to Enjoyment, Human-Computer Interaction Series, Springer, 2005. • B.Buxton, Sketching User Experiences, Getting the Design Right and the Right Design, Morgan Kaufmann, 2010. • H.R. Maturana, F.J. Varela, The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding, Shambhala Publications, Inc., Boston, MA, 1992. • T. McLellan, Things Come Apart; A Teardown Manual for Modern Living, Thames & Hudson, 2013. • H.A. Simon, The Sciences of the Artificial, Third Edition, MIT Press, 1996.
実習の公開方法	作成した展示物の公開（ミュージアムでの実展示を交渉中） ポスター作成 Web 上での適宜公開 デザイン学論考への寄稿や論文投稿
成績評価方法	課題へのアプローチ 35% 課題への参加と貢献 50% 最終レポート 15%
特記事項	• なし

実施計画

コマ	日程	場所	実施内容
1	未定（月曜 午後を想定。 応相談）	吉田研究実験棟 151 室	進め方のガイダンスと本課題の狙いの説明（講義とディスカッション）

2,3	未定	以下同様	アーティファクトの選定、分解、インターネット等での文献調査
4	未定		ミュージアム展示に関わる事例紹介（講義）
5	未定		アーティファクトを取り巻いていた時と場所のインターネット等での文献調査
6,7	未定		機構を説明するマテリアルの作成
8	未定		アーティファクトを説明する素材の作成とグループ間発表
9	12月上旬～中旬頃		中間発表（全体）
10	未定		触発する展示に関するフィールド調査
11	未定		触発する展示に関するフィールド調査結果の発表
12,13	未定		展示物と解説テキストの作成
14	未定		グループ毎の発表（あるいは展示）
15	未定		個人発表とディスカッション