

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	行動を誘起するサインのデザイン
実施責任者	情報学研究科社会情報学専攻 特定准教授 大島裕明 デザイン学ユニット特定 教授 川上浩司
実施協力者	学際融合教育研究推進センター 教務補佐員 白石晃一
テーマの背景	<p>公共空間における案内表示や広告などの情報提供は、一般的に最適化された方法で必要な場所や物にアクセスすることを目的として、誰にでもわかりやすく、見やすさを重視した「ユニバーサルデザイン」という考え方を中心に策定されている。</p> <p>一方で、2007年9月施行された京都市野外広告物等に関する条例のように、情報提供の方法に制約が加えられることもある。当条例の場合は、特定地域において、周囲の景観を損なわれないような広告しか許されない。同様の条例は各地で制定されており、公共空間での情報の提示のしかたは、現在、転換をせまられているといえるだろう。</p> <p>広告に限らず、公共空間における情報提示は、原則としては、人になんらかの行動を起こさせる(制限を加えることも含む)ためのものである。公共空間における情報提供の方法を考え直し、一般的に最適化された方法を実際の状況と照らし合わせ、そこで情報を伝えるにとどまらず、情報の受け取り手に「価値のある体験」を生む行動を誘起するサインデザインのあり方を考える必要が生じている。</p>
実習の概要	<p>本テーマでは、既存のサインシステム策定のアプローチをインクルーシブデザインの観点からとらえ直し、無自覚に排除されていた状況を分析し、試行錯誤を行いながら新たな機能をもつサインをデザインし実装する。具体的には、京都市の屋外広告物条例にともなう京都市内の広告提示を題材として考慮しながら、公共空間にける情報の新たな提示方法を模索する。</p> <p>様々なアプローチから案の検討するため、プログラムの中間地点において、構内(吉田キャンパス)をフィールドとした情報提供の方法について検討する。構内におけるサインを、フィールドで実際に機能するモノやアクションとして実装し、自らも体験し、また、第三者の反応を観察し、フィードバックを行いながら改善を行う。</p> <p>最終的にはその経験をふまえた京都市の公共空間にアプローチする情報提示のバリエーションをまとめる。</p> <p>実習においては、実装を重視する。デザインファブリケーション拠点には、3Dプリンタ、ミリングマシン、レーザーカッター、ミシン、各種工作機械を含め、様々なアクティビティに対応するための多様な機器が設置されている。それらを利用して実装を行うが、多くの参加者がそうであるように、初めて訪れた人にとっては、どこに何があって、それらを用いて何ができるのかがわからない。本テーマの初期段階においては、参加者個人の機器利用についての学びの体験を活かし、今後の利用者のユーザーエクスペリエンスをいかに設計するかという点に重きをおいて、デザインファブリケーション拠点におけるサインシステムの策定を行う。</p> <p>一連の実習において、フィジカルなプロトタイプングを起点としたレビュー、フィードバックの反復的なトレーニングから、状況分析・調査・研究にリーチするコンセプトメイキング、ストーリーテリングを学習する。</p>
実施計画、実施場所	吉田キャンパス(主にデザインファブリケーション拠点) 詳細は実施計画を参照。
履修条件	特になし
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	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。fl To: h26pbl-fab@qwik.dl.kuis.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	ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザイン、ユーザーエクスペリエンス (UX) デザイン、ラピッドプロトタイピング	
理論や手法の学習方法	実習内で体験、ふりかえり、評価を行う。	
実習の公開方法	現地でのサインの設置。及び、制作過程を Web で公開。	
成績評価方法	出席 4 割 活動状況 4 割 成果 2 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月中旬	デザインファブリケーション拠点	導入と課題説明。拠点の機能を履修者自身が学習、体験。その内容をふまえてディスカッション。 検討にあたり必要な理論、手法については随時提供。
3,4	10月下旬	デザインファブリケーション拠点	具体的作例などをもとにデータを改変(制作)し、デザインングにおいて、プロトタイピングからレビューを得るまでの流れを学習・体験。フィードバックされた情報の分析・ディスカッション。技術面での制約の共有。
5,6	11月上旬	吉田キャンパス	フィールドワーク: キャンパス内のサインを中心に調査。 提示方法の多様性を軸にアイデア出し。後、制作期間。
7,8	11月下旬	吉田キャンパス	キャンパス構内ハッキング、フィールドテスト、プレゼンテーション。随時、Web で成果を公開。
9,10	12月上旬	デザインファブリケーション拠点	フィールドテストのレビュー。 体験を拠点のサインシステムにつなげるため、アイデアの集束、コンセプトメイキング。後、プロトタイピング。
11,12	12月中旬	デザインファブリケーション拠点	プロトタイププレゼンテーション・評価。 技術的問題点の共有、解決案検討。 最終案決定。後、制作期間。
13,14	1月中旬	デザインファブリケーション拠点	最終案制作。 随時実装。
15	2月上旬	デザインファブリケーション拠点	拠点の利用を解放。随時プレゼンテーション利用者から成果物のリフレクションを得る。 随時 Web で成果を公開。