

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

テーマ名称 Project name	ANSHIN デザイン実習 “ANSHIN” Design Training
実施責任者 Instructors	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教員 特定准教授 荒牧 英治（調整中）
実施協力者 Collaborators	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 京都大学総合博物館 准教授 塩瀬 隆之 京都大学 経営管理大学院 准教授 山内 裕 京都大学工学研究科 教授 松原 厚 京都市立芸術大学 美術学部／大学院美術研究科 教授 滝口 洋子 京都市立芸術大学 美術学部／大学院美術研究科 准教授 楠田雅史 京都市立芸術大学 美術学部／大学院美術研究科 准教授 舟越 一郎 京都大学学術メディアセンター 助教 元木 環 公認会計士 京都市立芸術大学 非常勤講師 山口 美賀 デザイナー 京都市立芸術大学 非常勤講師 藤脇 慎吾 京都大学工学研究科教務補佐員〔日本画家〕 田中 桃子
テーマの背景 Background	<p>京都市立芸術大学ビジュアルデザイン専攻にて行われている創造性教育は、それぞれの物語と主体性の掘り下げに始まり、新たに構築される独自の世界観（コスモロジー）を基盤としてニッチマーケットを構築する可能性を秘めている。本テーマでは ANSHIN デザインプロジェクト、及び京都市立芸術大学ビジュアルデザイン専攻にて行われている開発や創造性教育に部分的に参加するとともに、その記述を行うことによって、既存の価値観や手段の結合ではなく、参加者の主体性をスタートとした創造の方法論を構築する。</p> <p>Creativity education which begins to delve into each of the personal stories (Cosmology) have a possibility to build a niche market. Developments in the “ANSHIN design project” and some of the creativity education in Kyoto city university of arts are possible to participate. Task is description of the methodology for creation based on each participant’s specialty.</p>
実習の概要 Overview	<p>ANSHIN デザインプロジェクト（京都市立芸術大学×京都大学、ANSHIN プロジェクト）(2014) http://anshin-design.net/ の紹介と、現在進行中のデザイン実践を紹介し、さらに、下記に示す京都市立芸術大学ビジュアルデザイン科授業（火曜日、または水曜日に開催）の概要を紹介し、その中から希望する開発作業、または授業に、部分的に参加し、その体験を基にして、それぞれのデザイン手法の記述を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 子どもとデザイン:京都大学附属病院小児科病とのボランティアグループ(にこトマ) 20周年展覧会のデザイン, 販売用グッズの開発.・会場構成, グッズデザイン, ホームページデザイン, その他印刷物などのデザイン (辰巳・滝口・楠田・舟越) 「リ・ユース リ・デザイン」: ゴミから新たなプロダクツを作りロゴタイプ〜カタログも作るブランドデザイン. (舟越・滝口) 「パッサージュと疏水そして巡礼の道 (仮題)」パリとテヘランの大学との共同授業 (商品、エネルギー、宗教といった現代社会の様相を浮かび上がらせる) (辰巳・舟越・藤脇)

	<p>4. 「日本科学未来館” おやっこひろば” のグッズ」: 科学的な「モノの見方」を親子で一緒に体験するスペースのデザイン (https://www.miraikan.jst.go.jp/exhibition/kids/) (塩瀬, 辰巳・楠田)</p> <p>5. ANSHIN デザインプロジェクト (http://anshin-design.net/) にて進行中の開発実践に参加。(全員)</p> <p>授業においては、個々のデザインの体験, 見学を行うだけではなく, デザインが成立するまでの対象と人間・人間と人間, そうして環境と人間の関係性を記述する. そこで, それぞれの参加者の自身の立場や専門性から, 新たな創造を生み出す方法論を探り出す.</p>
実施計画、実施場所 Schedule, location	<p>京都市立芸術大学, 及びイノベーション拠点(KRP)等におけるイントロダクションと実習に加え, 適宜対象となる現地(京都大学付属病院など)に足を運び, 現地観察・調査を行う. 既存の価値観ではなく, まず, それぞれの体験や価値観から主体性(私)を掘り下げ, 独自の世界観(コスモロジー)として創造する. その主体性を含んだデザインが膨大な数のニッチマーケットにつながる可能性を記述, 考察する.</p> <p>この物語作りと主体性の掘り下げは, 事実の検証と最適化を教育されてきた工学, 経営, 情報, 心理学など学生にとっては必ずしも容易ではない. 画一的な方向に集約させない芸術大学における創造性教育の実践を体験, 記述し, それぞれの専門性を生かす学習を行う. ただ奇抜なアイデアではなく, 自己の発見, 分析, そうして実現可能性を検討する. さらに, 異分野の学生と協力し合う能力を獲得する</p>
履修条件 Conditions for participation	特になし。
募集人数 / Number of participants	3名以上、15名以下
募集締切 Application deadline	5月1日(金)
応募資格 Intended participants	デザイン学予科生, デザイン学予科生を優先するが, 意欲ある京都大学の学部生(3年生以上), 大学院生, 企業研究者などは応募可能.
応募方法 How to apply	参加申込書(別紙)に必要事項を記入の上, メールに添付して送付のこと。 宛先: fblpbl-application [at] design.kyoto-u.ac.jp
履修者の決定 Decision of participants	5月12日(火)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 Design theories and methods for framing and solving problems	【デザイン手法】参考 (1) ANSHIN concept book (京都市立芸術大学×京都大学, ANSHIN プロジェクト) (2014) http://anshin-design.net/ (2) 木村敏; 心の病理を考える, 岩波書店, (1994) (3) 榎木哲夫. 人間を内部に含む系の創発: インタラクションの内包する複雑性(「人間を内部に含んだ系のモデリングと設計特集号」). システム, Vol. 45, No. 11, pp. 615-622, (2001)
理論や手法の学習方法 How to study theories and methods	デザイン実践とその記述方法を学ぶ.
成果の公開方法 Publication of the results	実習内容を ANSHIN.net にて公開する (http://anshin-design.net/)
成績評価方法 Evaluation	出席 5割 最終レポート・発表 5割 各自, 見開き1ページ分の報告書を作成しウェブ上に公開の予定.
特記事項 Special remarks	

実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content
1,2	5月15日 14:00~	京都市立芸術大学	デザイン実践のコンセプト説明(辰巳, 山内, 塩瀬, 富田) その後, 京都市立芸術大学学生との交流会(餃子会)
3	6月はじめ	京都市立芸術大学, 京都大学附属病院, K R P	各デザイン実践のオリエンテーション
4-14	6-7月	京都市立芸術大学, 京都大学附属病院,	各デザイン実践に参加
15		KRP, または京都市立芸術大学	成果発表会