

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	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 Examining, Representing and Communicating Treasurable Artifacts for Designing Inspiring Museum Experience
実施責任者 Instructors	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 Kumiyo Nakakoji, Professor, Design Unit, Kyoto University Hiroyuki Matsui, Professor, Graduate School of Economics, Kyoto University
実施協力者 Collaborators	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 山本恭裕 デザイン学ユニット 非常勤講師 白石晃一
テーマの背景 Background	<p>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。それらを分解すると、その創り手がインタラクショングしているモノや素材が現れる。本テーマでは、古いキカイを分解して、その面白さ、美しさを解明、表現し、それを題材に博物館体験のデザインをする。本演習の目的の第一は、モノの機構の面白さの解明と表現と伝達によるデザインリテラシーの獲得、第二は、ミュージアム展示体験のデザインにある。題材として、クラシカルなアーティファクトをとりあげる。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。そういった理解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、それらの展示を介した触発するミュージアム体験を創出する。</p> <p>Old gadgets, such as a classical typewriter or a cash register from the early 20th century, often excite us and make us wonder how they work and how they were used then. The students of this course will be asked to decompose an old artifact, to uncover the mechanical structure and design, to reveal use situations, to represent the findings, and to produce design museum exhibit. The goal of this course is twofold: first, to increase design literacy by understanding the mechanism of the artifact and uncovering its excitement, fun, and beauty, and second, to design museum exhibit that is engaging and inspiring.</p>
実習の概要 Overview	<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、下記のアクティビティを行う。順序は前後することがある。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>activity 1: 自分が<面白い>と思うことを自覚する activity 2: ミュージアム体験を考察する activity 3: クラシカルなアーティファクトを理解する activity 4: 理解したアーティファクトの機構を人に伝える activity 5: アーティファクトの<面白さ>をミュージアムで展示する reflection: 最後に、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> <p>The students will be engaged in the following activities (the order is subject to change): activity 1: to identify what one finds exciting and interesting activity 2: to reflect one's own museum experience activity 3: to understand the mechanics and role of a classical artifact activity 4: to share the fun and excitement of the uncovered aspects of the artifact with other people activity 5: to produce museum exhibit based on the finding reflection: to write an essay by reflecting on what each student has learned through the course</p>

実施計画、実施場所 Schedule, location	デザインファブ리케이션拠点（吉田キャンパス） 詳細は実施計画を参照。
履修条件 Conditions for participation	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。 No specific prerequisite.
募集人数 / Number of participants	3名以上、6名以下
1次募集締切 Application deadline	10月7日（水）
応募資格 Intended participants	京都大学の大学院生、学部生 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 How to apply	デザイン学公式 Web の FBL/PBL のページ（下記）から参加申込を行うこと。 http://www.design.kyoto-u.ac.jp/activities/fbl_pbl/
参加者の決定 Decision of participants	10月13日（火）までにメールで参加の可否を通知。 ※1次募集で参加不可となった者を主な対象として2次募集を行う（10月14日～16日）。参加者枠に余裕のあるテーマに応募可能。（原則として先着順）
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	内省による創造的体験の抽出と外在化 アーティファクトの機構および役割の分析、解明と調査 スケッチによる省察 reflection-driven abstraction of creative experience and externalizations representational analysis of artifacts analytical inspection through sketching
理論や手法の学習方法 How to study theories and methods	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.
成果の公開方法 Publication of the results	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 Evaluation	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% viewpoints/approaches 35% course participation 50% final essay 15%
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	10/19 (仮) (以下月 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	面白さの表出と共有、分解と表出の試行
4,5	未定		ミュージアム展示体験の共有、アーティファクトの選定
6,7	未定		アーティファクトに関する文献調査、機構を説明する素材の構想
8	1 2 月上 旬~中旬 頃		中間発表 (全体)
9,10	未定		アーティファクトの分解
11,12	未定		アーティファクトの機構を説明する素材の作成
13,14	未定		展示表現と解説テキストの作成
15	未定		展示の実施&ディスカッション