

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	構成と分解によるアーティファクトの探求と展示 Studying and Exhibiting Artifacts through Composition and Decomposition
実施責任者 Instructors	デザイン学リーディング大学院 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 School, Kyoto University Hiroyuki Matsui, Professor, Graduate School of Management, Kyoto University
実施協力者 Collaborators	デザイン学リーディング大学院 特定教授 山本恭裕 デザイン学リーディング大学院 非常勤講師 白石晃一 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 Yasuhiro Yamamoto, Professor, Design School, Kyoto University Koichi Shiraishi, Adj. Lecturer, Design School, Kyoto University Toshio Kawashima, Professor, Future University, Hakodate Ken-ichi Kimura, Professor, Future University, Hakodate
テーマの背景 Background	<p>アーティファクトを分解すると、その創り手が見ていたモノや触れていた素材が現れる。本テーマでは、アーティファクトを分解して、その面白さ、美しさを解明、表現し、それを題材にミュージアムにおける展示体験のデザインをする。本演習の目的の第一は、コトやモノといったアーティファクト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（デザインを読み解く力）の獲得である。目的の第二は、ミュージアム展示体験のデザインにある。アーティファクトの題材としては、古い手まわし計算機といったクラシカルな器械や、我々を取り巻く学習環境、あるいは日頃は当たり前のもので使っている社会的なシステム（例えば市バスという社会的交通機関）などをとりあげる。その機能、機構、利用者とのインタラクションの成り立ちや社会的なコンテキストといったものを、分解（解剖）、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>The students of this course will be asked to decompose an artifact, including a classical typewriter, a physical learning environment, or a prevailed social system (such as city buses as a public transportation system), to uncover the mechanical structure and the design provenance, 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, beauty, and value, and second, to design and produce museum exhibition that is engaging and inspiring.</p>

<p>実習の概要 Overview</p>	<p>本実習では、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は、履修者の興味や関心に応じて決定する。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&lt;面白い&gt;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: 取り上げる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や成り立ちを人に伝える activity 5: アーティファクトの&lt;面白さ&gt;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):</p> <p>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 the artifact of interest activity 4: to share the fun and excitement of the uncovered aspects of the artifact with other people activity 5: to produce museum exhibition based on the finding reflection: to write an essay by reflecting on what each student has learned through the course</p>
<p>実施計画、実施場所 Schedule, location</p>	<p>デザインファブリケーション拠点（吉田キャンパス） 詳細は実施計画を参照。</p> <p>Design Fabrication Center (Yoshida Campus)</p>
<p>履修条件 Conditions for participation</p>	<p>特になし。人が創り上げたモノやコト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。</p> <p>No specific prerequisite. Interests in man-made artifacts and their provenance would be encouraged. Each student's skilled/preferred forms and representations, including software, hardware, visual representation, narratives, or origami, would be incorporated.</p>
<p>募集人数 / Number of participants</p>	<p>2名以上、4名以下</p>
<p>募集締切 Application deadline</p>	<p>4月20日（金）</p>
<p>応募資格 Intended participants</p>	<p>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。</p>
<p>応募方法 How to apply</p>	<p>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。 <a href="http://www.design.kyoto-u.ac.jp/education/fbl_pbl/">http://www.design.kyoto-u.ac.jp/education/fbl_pbl/</a> 原則として先着順とする。参加の可否はメールで通知する。</p>

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成り立ちの分析、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 and their provenance 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. 中小路久美代, 新藤浩伸, 山本恭裕, 岡田猛 (編), 触発するミュージアム, あいり出版, 2016.
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 through museum exhibition, posters, and publications in Design Studies
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	テーマに関する質問があればメールで受け付ける。 宛先: [メールアドレス]nakakoji@design.kyoto-u.ac.jp

## 実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content
1	5月初旬 (仮) (以下応相談)	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
8,9,10	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