

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	「法則」と「感性」に基づくデザインプロセス Design process using viewpoints of "rules" and "senses"
実施責任者 Instructors	工学研究科機械理工学専攻 教授 小森雅晴 Masaharu KOMORI, Professor, Department of Mechanical Engineering and Science, Graduate School of Engineering 工学研究科機械理工学専攻 教授 榎木哲夫 Tetsuo SAWARAGI, Professor, Department of Mechanical Engineering and Science, Graduate School of Engineering 工学研究科マイクロエンジニアリング専攻 教授 松原 厚 Atsushi MATSUBARA, Professor, Department of Microengineering, Graduate School of Engineering デザイン学リーディング大学院（調整中）
実施協力者 Collaborators	
テーマの背景 Background	優れたデザインには様々な「法則」が利用されています。一方で、価値に対する「感性」は人それぞれであり、言語化が難しいですが、優れたデザインには様々な人の「感性」に訴求する何かがあります。これを、法則化することはできるのでしょうか？ Various "rules" are used for excellent design. On the other hand, "sense" for value varies from person to person. It is difficult to verbalize, but excellent design has something to appeal to the "sense" of various people. Can we make this a rule?
実習の概要 Overview	本テーマでは、“空中を浮遊する”モノを実際につくることを課題として、2つの視点でデザインを進めます。 1つの目の視点は、「法則」の視点です。デザインの価値を生むための法則について学び、それを適用するとどんなデザインができるのか議論します。 2つ目の視点は、「感性」の視点です。プロトタイプを通じて、互いの感性で得たものを議論で交換しながら、プロダクトを変化させていきます。プロトタイピングのプロセスには、タグチメソッドを試し、効率化についても学びます。 In this FBL/PBL, it is a task to actually make "floating in the air". We will proceed with design from two perspectives. The first point of view is "rule". Participants will learn about rules to produce the value of the design and discuss what kind of design will be made by applying rules. The second viewpoint is "sense". Through the prototype, we will change the product while exchanging what we got with each other's sense by discussion. For prototyping process, we will try Taguchi method and learn about efficiency.
実施計画、実施場所 Schedule, location	主に桂キャンパス。詳細は実施計画を参照。 Katsura Campus.

履修条件 Conditions for participation	
募集人数 / Number of participants	3 名以上、6 名以下 Minimum: 3 Maximum: 6
募集締切 Application deadline	4 月 20 日 (金)
応募資格 Intended participants	京都大学の学部生、大学院生 応募多数の場合には、デザイン学履修者を優先する。 - Undergraduate, graduate students of Kyoto University If the number of applicants exceeds the maximum, priority will be given to students of Design School.
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/education/fbl_pbl/ 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。
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	書籍で紹介されているデザインの事例や法則 設計 生産 機械設計論 Examples and rules of designs introduced in books Design Production Machine design theory
理論や手法の学習方法 How to study theories and methods	Design Rule Index[第 2 版]—デザイン、新・25+100 の法則、BNN 出版
成果の公開方法 Publication of the results	終了後 Web にて公開する Open at the Design School website.
成績評価方法 Evaluation	出席 4 割、設計物・レポート 3 割、活動状況 3 割 Attendance: 40% Designed object and final report: 30% Class activity: 30%
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。 You can write an inquiry email regarding any questions of this topic. Email: komorim@me.kyoto-u.ac.jp

実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content
1, 2, 3, 4, 5	終日	桂 Katsura Campus	「感性」に基づくデザイン演習。浮遊するものを、プロトタイプを通じて製作し、共有したことを言語化・記号化する。
6, 7, 8, 9, 10	終日	桂 Katsura Campus	「感性」で共有できたことについて、社会的な価値に結びつけることができないかを議論する。
11, 12, 13, 14, 15	終日	桂 Katsura Campus	「法則」を学び、「感性」で共有できたこととの関係を議論する。