

平成27年2月9日

大阪市立デザイン教育研究所

## 平成26年度 第1回教育課程編成委員会

開催日時

平成27年2月9日（月）17:00～18:00（デ研展開催期間）

参加委員

常翔学園大阪工業大学工学部	特任教授
株式会社 近創 経営企画部	課長
大阪市立デザイン教育研究所	所長
大阪市立デザイン教育研究所	准教授

### 教育課程編成委員会

#### 1 研究所展覧会視察（司会者誘導）

17:00～17:30

#### 2 会議

17:30～18:30（所長室へ移動）

議長選出 細野

##### 1号議案 教育課程実施報告

（今年度のカリキュラム）

プロジェクト（プロジェクトベース・チームベースで社会の要求に対応し、デザインで問題解決する）を中心に組み立てる。ベースになる力の養成に注意を払い、その上にチームで取り組める力をつける。

（今年度の重点を説明）

視察していただいたプロジェクトに代表されるように、プレゼンテーションは上手くこなす。内容に構造を持たせる段階で、表面的な表現に力を配分しがち。デザイン負荷に耐えられる力をつける。（スケッチ中心の動物園を前期から後期にかけて長くし、企画性の高い影絵・シール提案を後期にした。）

(状況と結果の説明)

スケッチ力低下のため、1年前期プロジェクトに遅れが出た。後期の終了時期にシール提案プロジェクトまで組み込むことができ、この時点での質と量の遅れは解消された。

2年のポートフォリオはある程度進んだ。プロジェクトはグラフィック作業に逃げるメンバーが目立ち、内容に構造を持たせることのできる学生は減少している。全体的に報告・連絡・相談のコミュニケーション不足になりがち。

(委員からの意見)

大学を出てもパースまで表現の幅に持っている人材は少ない。スチレンボードなどでのモデルは作る。

企業としては「専門性を深く」より、凝り固まった感じでない人材を望む。そういう人材は企業人が失いがちな「発想」を持っている。

面接は第一印象で9割決まる。

バウハウスでは『素材』の学習から、次第に別れて『プロダクト』まで扱う。この研究所も同じスタイル。学生もクリエイティブをしたい気持ちで幅広く集まる。大学では『基礎』と『建築』をし、その後に『ビジュアル』を学習する。この方法ではクリエイティブな人材が生まれにくい。

## 2号議案 教育課程編成計画の検討

(来年度のカリキュラム)

- ・プロジェクト(プロジェクトベース・チームベースで社会の要求に対応し、デザインで問題解決する)を中心に組み立てる。ベースになる力の養成に注意を払い、その上にチームで取り組める力をつける。
- ・デザインの基礎を学習するカラー・トレンド・シンボルマークを新設。
- ・デザインストラテジーを新設。
- ・座学の充実の方法として、放送大学による単位認定を、科目を相談のうえ参入する形で組み込む。
- ・特別講義のレポートの認定ハードルを上げる。
- ・職業指導を充実させ、さらに職業意識を高める。

(来年度の重点を説明)

視察していただいたプロジェクトに代表されるように、プレゼンテーションは上手くこなす。内容に構造を持たせる段階で、表面的な表現に力を配分しがち。デザイン負荷に耐えられる力を付けるために、前倒しが可能なスケッチ中心の動物園を前期に集中的に実施する。

(委員からの意見)

Flashを現行のタイムラインアニメーションから進め、重点とするべきではないか。

次回会議予定 3月9日(月) 17:00~18:00

## 1 会議

1号議案 教育課程編成計画の検討

2号議案 実業界との接続性

その他