

## デザイン科学演習Ⅲ

(選択必修)、5セメ、金1・2、受講登録数 56 名

青木弘行・岩永光一・勝浦哲夫・久保光徳・日比野治雄・Edilson Shindi Ueda  
下村義弘・寺内文雄・石橋圭太・田内隆利・小山慎一

### 1. 授業の組み立て方と取り組み方

本演習ではセメスターの最初に全体オリエンテーションを行い、その後学生は4班に分かれて材料計画・意匠形態学、人間生活工学、人間情報科学、デザイン心理学の各研究室を3週間ずつローテーションした。材料計画・意匠形態学研究室では「材料のイメージ構造モデルの制作」と「テクスチャマンダラ」という二つの課題を通して、工業材料を物理的特性や力学的特性、化学的特性だけでなく、感性・感覚特性の側面から把握することを試みた。人間生活工学研究室では、デザイン科学演習ⅠおよびⅡで習得したヒトの基礎的な生理測定方法を応用し、製品評価実験演習を行った。具体的には、近年人間工学的設計の要望が高まっている食品包装容器の形状について、食用油ボトルの旧型と新型を比較する実験を行った。油を注ぐという行為について、筋負担やタスクパフォーマンス、主観評価の3つの着眼点から測定・分析を行い、最後に各学生自身が人間工学的考察を行った。人間情報科学研究室ではVDT(Visual Display Terminal)作業における表示インタフェースと人間の知覚との関係を、基礎的な実験を通して検討した。デザイン心理学研究室では錯視図形を作成し錯視量を測定する作業を通じて身の回りに存在する錯視や心理物理学的測定法について学んだ。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

演習に対する学生の満足度(設問16:全体を通して、この授業に満足しましたか?)は高く(5点満点中4.3点)、「いろんな研究室を回れて楽しかった」というコメントも寄せられた。実施上の問題点も特になかったため、来年度も同様の形態で演習を継続する予定である。昨年度の演習において一部の椅子の座り心地が悪い等の指摘を受けたものの、今年度の教室環境に対する評価(設問7)は高く(5点満点中4.8点)、改善が認められたと言える。

### 3. 今後の授業改善について

本演習では授業開始と同時に複数の学生で共同作業を行うことが多く、遅刻・欠席が授業の進行に深刻な影響をもたらす可能性がある。このため遅刻者・無断欠席者に対しては引き続き成績評価等を通じて厳しく対処していきたい。また、レポート用紙をテンプレート化し、配布したプリントに手書きで実験データから考察まで記入して提出するようにしたところ、質の高いレポートが見られたことから今後も同様の試みを続けていきたいと考えている。

## 日比野 治雄 Haruo Hibino

色と形の心理学 (選)、5セメ、金2、受講登録数 112名

デザイン科学II (必)、3セメ、水3、受講登録数 84名

デザイン科学演習 I～IV (選) : これらについては各授業項目を参照

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義型授業ではパワーポイントを利用し、視覚的に理解しやすい内容となることを心掛けた。そのスライド等は教室の後方にいる受講生にも見えるように工夫した。また、内容的にも、特別な専門知識を有することを前提とせず、基本から丁寧に説明するようにした。さらに、重要な点については折に触れて繰り返し解説を加えることも行った。

演習型授業 (デザイン科学演習 I～IV) においては、授業内で行う作業がデザイン心理学研究室で実際に行っている研究内容の導入的訓練となるように工夫した (これらの詳細については各授業項目を参照のこと)。

上記のどちらのタイプの授業も、心理学的な視点から考えることのできる能力を身に付けることを主眼において計画したものであり、デザインにおける心理学的な側面について科学的に考察できる素養を習得することを意図した内容となっている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

総体的に、上記の私が関係した授業に対する評価においては、どの項目もほぼ平均値に近い結果であった。もちろん、個々の授業の個々の項目においては平均より高い評価、平均より低い評価さまざまであるが、重要なことはそれに一喜一憂することなく、来年度以降の授業内容の改善に資するように対策を立てることであろう (アンケート結果の中にはどうしても合点が行かない部分もあるので、結果の細部に拘ることはあまり意味がないものと考えている)。ただ、もし多くの受講者が授業内容について不満に思っていることがあれば、やはりそれは問題であるので、そのような点を明らかにできるという点で授業評価アンケートには大きな利点もあるものと思う。また、授業評価があるということが、我々教員の側に受講者にとって少しでもわかりやすい授業を行おうとする意志を維持する動機ともなるのは確かであろう。

### 3. 今後の授業改善について

講義型授業では、毎年前年度の授業の総括を行い、その結果を生かすようにして内容を少しずつ変えるようにしているが、試行錯誤的な部分も多い。一方、演習型授業のうち、デザイン科学演習 III および IV は本年度初めての開講であったため、今後の授業内容改善へ参考にする意味で、受講生の評価は非常に重要であると思っている。したがって、受講者の立場からの生の声を聞くことができるので、本アンケート結果はとても参考になる。

本アンケート結果および本年度の授業経験を生かし、来年度はさらに学生にとって効率的で有効な授業となるよう改善を図るつもりである (毎年そのようにしているつもりではあるが…)。特に、上記の通り開講初年度のデザイン科学演習 III および IV では、まず現実的な不満点を把握し、それを改善することによって、より一層興味のもてる魅力ある演習にするよう努力したい。

以上、受講者の声を今後の授業に生かすよう継続的に努めたい。

## 勝浦 哲夫 Tetsuo Katsuura

デザイン科学 II (必)、3セメ、水3、受講登録数84名

デザイン科学演習 I (選)、3セメ、月1.5、2、受講登録数79名

デザイン科学演習 II (選)、4セメ、金1.5、2、受講登録数71名

デザイン科学演習 III (選)、5セメ、金1.5、2、受講登録数55名

環境人間工学 (選)、5セメ、水2、受講登録数90名

デザイン科学演習 I (選)、6セメ、月1.5、2、受講登録数54名

人間工学演習 (選)、7セメ、火1.5、2、受講登録数18名

生理人類学 (選)、7セメ、火4、受講登録数26名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している8科目の中で3つの講義科目(デザイン科学 II, 環境人間工学, 生理人類学)では、例年通り、毎回、授業中に質問紙を配り、その日の授業内容に関する質問、意見などを全員に書いてもらっている。その質問に対して次回の授業でかなり詳しく答えるようにしている。この方式によって学生の理解度、興味などが把握でき、学生もより興味を持って授業を受けることができるようである。そのことは裏面の自由記述欄に「質問紙はよかった」などと特に書かれていることによっても裏付けられる。学生からの質問は時には意表を突くものがあり、それに答えるために書籍や文献を調べ直すこともある。まさに「教えることは学ぶことなり」で、私自身も大いに勉強になっている。いずれにしても、教員から学生に一方的に教えるのではなく、学生と教員の間で双方向的にやりとりのできる授業になるように努力している。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

環境人間工学は私一人で担当しているものである(他の7科目は複数教員による担当)。受講生は昨年度の82名より幾分増加し90名と多数であった。本年度もほぼ毎回パワーポイントを改定し、かなりの負担であったが、私自身も勉強になり楽しいものであった。上述の通り毎回、質問紙による質問も受けているためか、授業中の質問も多く、「14. あなたはこの授業で質問しましたか?」は3.6と、デザイン学科平均値3.2より高く、それを裏付けている。昨年度と比較し今年度の学生の評価は全体的に数値的には低くなっているが、学科平均値も低く、相対的には必ずしも評価が低いとは言えない。たとえば、「2. 教材は、授業の理解に役立ちましたか?」は一昨年度の4.4、昨年度の4.7から本年度は4.5となったが、学科平均値も昨年度の4.4から本年度4.3と下がっており、相対的には同等と思われる。この他、「16. 全体を通して、この授業に満足しましたか?」は昨年度の4.2から本年度は4.0(学科平均値4.1)へ、「15. この授業内容を理解できましたか?」は昨年度の4.0から本年度は3.8(学科平均値3.8)と微減した。これ以外の設問に対しては、「5. 板書、OHP、スライドなどは、見やすかったですか?」は一昨年度の4.5、昨年度の4.7から4.5(学科平均値4.4)へ、「9. 例題、例え話やサンプル等が分かりやすかったですか?」は一昨年度の4.5、昨年度の4.4から4.2(学科平均値4.1)、「11. 授業内容の量を考慮すると、進度は適切でしたか?」は昨年度の4.4から4.3(学科平均値4.1)へと若干の低下があったがいずれも4以上あり、比較的高い評価であった。

### 3. 今後の授業改善について

この授業はデザイン科学の中にあって、ヒトと環境のあり方を生理機能の観点から考究し、ヒトにとって望ましい環境を求めるものであり、比較的難度の高い講義であると思われる。今後、さらに授業に興味を持つような工夫や、理解を助ける工夫が必要であると思われる。

# 岩永 光一 Koichi Iwanaga

デザイン科学コース・情報コミュニケーション教育研究領域・教授

デザイン科学 I (必)、2セメ、水3、受講登録数 91 名

ヒューマンインタフェース論 (選必)、4セメ、水2、受講登録数 75 名

デザイン数理解析論 (選)、7セメ、火3、受講登録数 61 名

人間工学演習 (選)、7セメ、火1・2、受講登録数 18 名

## 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している講義科目では、パワーポイントを中心とした講義を行い、その印刷物を資料として配布している。講義の内容としては、一般的な知識の提示と解説を行うに留まらず、私自身の解釈と考え方を提示することを特に心がけている。このことにより、画一的な知識の修得だけでなく、既存の知識をもとに独自の考察を展開できる資質の獲得を期待している。しかしながら、パワーポイントを中心とした構成のため一方通行的な授業になりがちな傾向が現れており、この点については今後の改善の余地が大きいものと考えている。

大学の授業では、学生の主体的な勉学意欲と興味を尊重することが本質であると考えている。しかし、デザイン科学領域の学部教育においては、ある特定の領域に偏ることなく人間生活に関する広範な領域に関する授業が用意されている。このことから、特に、必修、選択必修の科目では、必ずしも授業内容に対して興味や意欲を示さない学生も履修している現状がある。学生の主体的な意欲と興味をいかにして誘引するかということに関して、さらに配慮が必要であると強く認識している。

## 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

ここでは、本年度(平成 22 年度)から新規に開講したデザイン数理解析論について記す。この授業は 3 年次前期に開講し、3 人の教員が各 5 週間担当する。デザイン科学として修得すべき統計学の基礎について講義と演習を行うものである。

私は分散分析について担当した。この授業では、分散分析の基本的な考え方を理解し、卒業研究などで実際に分散分析を使えるようになることを目的とした。そのために、数学的な表現による解説は最低限に抑え、応用例の解説、手計算による分散分析の演習などを通して、研究手法としての統計学の概念を理解させるよう心がけた。ワーポイントによる資料の提示と印刷物の配布によって、「2. 教材による理解への貢献」、「5. スライドなどの見やすさ」については、各々、科目平均 4.4、4.5 であり、良好であった。また、「3. 教員の声の聞きやすさ」も 4.6 と良好な評価であった。しかし、「15. 授業内容の理解」に関する評価は 3.5 であり、総合評価としての「16. 授業の満足度」が 3.9 で、改善の余地があると考えている。

また、2 セメスター開講の「デザイン科学 I」では、おおむね上記と同様の評価結果であったが、導入時期の授業としては内容的に理解が難しかったかもしれない。あえて講義の質を下げる必要性は認めないが、より質問しやすい工夫を講じるなどして理解を促していきたい。

## 3. 今後の授業改善について

これまでは、パワーポイントによるヴィジュアルエイドを中心として授業を組み立てていたが、今後は、授業に対する学生の集中を促すための工夫が必要であると感じている。そのために、学生の理解度を把握するための小テストとその解説を行うなどの方策も検討したい。また、特に基礎的な知識の修得を要求する場面では、進度を抑えて丁寧に解説することも必要かもしれない。

## 石橋 圭太 Keita Ishibashi

デザイン科学演習Ⅰ（選）、3セメ、月1.5、受講登録数79名

デザイン科学演習Ⅱ（選）、4セメ、金1.5、受講登録数71名

ヒューマンインタフェース論（選必）、4セメ、水2、受講登録数75名

プログラミング演習Ⅰ（選）、4セメ、金3.5、受講登録数36名

デザイン科学演習Ⅲ（選）、5セメ、金1.5、受講登録数56名

デザイン科学演習Ⅳ（選）、6セメ、月1.5、受講登録数54名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

プログラミング演習Ⅰのみ単独で担当しており、それ以外は人間情報科学分野を分担している。いずれの科目も積み上げ式で講義・演習を進めている。おさらいはコマ毎に行っているがあくまで前回の内容の確認である。欠席した学生は前回までの内容を学生自身で理解しておく必要がある。

「プログラミング演習Ⅰ」で習得するC言語は、デザイン系の学生にとって得手不得手ははっきりしやすいプログラミング言語の一つである。イメージをつかみやすいようにマウスやディスプレイ、キーボードなどの既存のコンピュータの入出力だけではなく、センサ・アクチュエータなどを使ったフィジカルコンピューティングを通してC言語を習得させるよう工夫している。ただしこの科目も積み上げ式で講義・演習を進めているため欠席時のリカバリーは特に初学者には難しいと思われる。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業アンケートおよびレポートの感想欄から概ね内容が難しいという評価を得ている。しかしながら、休まずに出席し続けた学生の理解度は高かったため内容の変更はあまり考えていない。次年度は積み上げ式で講義・演習であるため欠席時のリカバリーが難しいことを周知徹底する予定である。

資料をPDFで配布しているのは好評だったので今後も継続する。

講義中の私語は厳禁としている。概ね学生のマナーも良好であった。

### 3. 今後の授業改善について

声が聞こえづらいという評価が多かったので改善する。

## 渡邊誠 Makoto Watanabe

デザイン論 I、1 セメ、火 3、受講登録数 75 名

デザイン論 II、2 セメ、火 2、受講登録数 75 名

インターンシップ・プログラム、集中、受講登録数 12 名

デザインプロジェクト演習、集中、受講登録数 15 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当しているデザイン論 2 科目は、デザインを学ぶ基礎を習得することを目的としている授業であるが、その内容が全く異なっている。前半のデザイン論 I では、普遍的なかつ歴史的な事実を把握し知識として獲得するものであり、後半のデザイン論 II では、デザイン学に関する最新のトピックスを知識として獲得するものである。したがって、前半は、普遍的な資料での授業が可能である一方、後半は常に毎年の改廃が必要となっている。そのため、デザイン論 I では、パワーポイントを使用し、様々な情報を提示し、その獲得を目的とした授業を組み立てている。後半のデザイン論 II では、本年度より全くパワーポイントなどの視覚資料を使わずに行い、学生が考える授業に中身を変革した。このデザイン論 II に関しては、本年度は全てが試行であったが、来年度以降も継続したい。

インターンシップ・プログラムは、コーディネイト業務が主であり、特に事後のレポートの提出とそれを学内に広報することが次年度以降への参加への喚起となり重要な役割と考えている。デザインプロジェクト演習は、博士前期課程の学生との混合による授業であり、プロジェクトマネジメントとデザインの両方の知識の獲得を目指すものであり、企業での経験を生かしたデザインの実践に近い運営を心がけている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

2 つのデザイン論では、5 段階評価では、4 点台の平均であり、概ね良好と評価されていると判断できる。学生からのコメントは、参加型授業で考えることが多くてよい、今後役にたちそう、などの評価を得られた。

インターンシップ・プログラムとデザインプロジェクト演習では、本年度は授業評価を行わなかったが、参加学生からは、双方ともにプロセスの明確化について要望があった。しかしこれは企業との連携による授業であるため即座に対応することが難しいが今後検討してゆきたい。

### 3. 今後の授業改善について

来年度以降は、デザイン論については、本年度よりはじめた、考える授業をより発展させたいと考えている。プログラムとして定着できるようにしたい。一方のインターンシップ・プログラムとデザインプロジェクト演習は、外部と連携して実施する授業であるが、プロセスの明確化に勤め学生に対応できるようにしたい。

# 久保 光徳 Mitsunori Kubo

デザイン科学専攻・生産システム教育研究領域・意匠形態学研究室・教授

物理学B 力学入門, 2セメ, 月3, 受講登録数5名

形の工学, 3セメ, 水1, 受講登録数52名

立体デザイン造形, 3セメ, 金3, 受講登録数52名

デザイン科学演習IV, 5セメ, 月1, 受講登録数54名

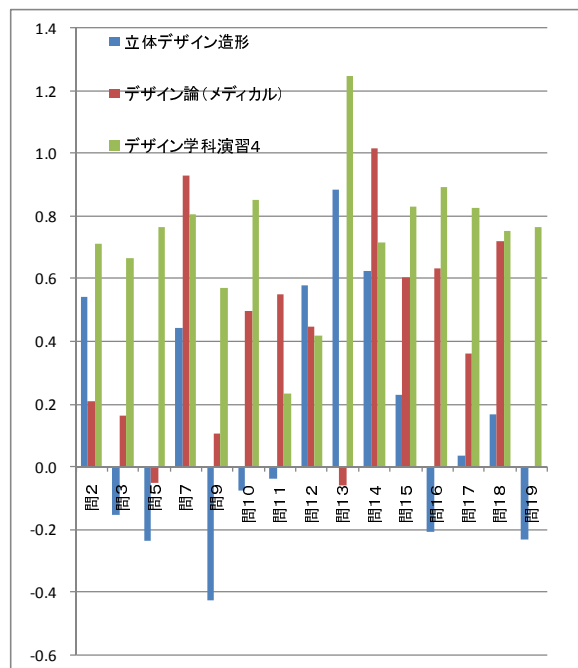
デザイン論 (メディカル), 4セメ, 水4, 受講登録数31名

## 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

力学入門に関しては、実感を持って諸現象の数理的理解ができるようにヤジロベイ、コマ、剛体振り子を題材にして、講義と演習を実施した。形の工学については、学生各自が持っている形に対する力学的感覚の妥当性を、身をもって確認できるように、形と力の関係に対する講述に合わせて、学生自ら生み出す形に対する強度実験を実施し、それぞれの力学的感覚の是非を体感させた。立体デザイン造形においては、より実感を持って形と力の、形と素材の関係を理解させることを目的として、身近な素材の一つである段ボールにより実際に着座できるスツールとその集合体の制作を体験してもらった。デザイン科学演習IVでは、今年度始めて機構学的制作演習を実施し、これまでに欠落していた動的な造形物の制作を実施した。これにより、より現実的な形と力の関係を体験させるように配慮した。他学科への開講科目であるデザイン論 (メディカル) においては、古典的なデザイン手法を基礎に置き、そのデザインプロセスに置いて繰り返されながら展開していくデザインイメージへの意識を向けさせ、情理両面のバランスを体感させながら実施した。

## 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

毎年繰り返される傾向であるが、演習系の方が評価が高く、座学色が強ければ強いほど、その評価が下がる傾向にある。ただし今年は、同様なオムニバス形式で実施した立体デザイン造形とデザイン科学演習IVとの評価傾向の間に大きな差異が見られる。特筆すべき顕著な差異は、問16:「全体を通して、この授業に満足しましたか?」においては同様な授業形態と時間配分で実施したのだが、平均を基準として正と負に大きく分かれる結果となった。この二つの授業における根本的な違いについて再考すると、デザイン科学演習IVにおける各演習テーマは歯車機構による動きの制作に代表されるように対象とゴールのイメージが具体的であることに対し、立体デザイン造形ではめざすべきゴールのイメージが抽象的な側面が強く、ゴールにおける達成感・満足感を得ることが難しく、結果としてこのような総合評価となったものと考えられる。このことは問9:「例題、例え話やサンプル等がわかりやすかったですか?」における両演習の評価の差にも顕著に表れている。つまり、立体デザイン造形での課題設定、誘導などにおいて必要であった具体性に欠けていたように思われる。来年度に向けて具体的な検討を行い、最近の受講生の傾向の分析、効果的な授業形態の再構築を行う予定である。



全科目平均からの差

## 玉垣 庸一 Yoichi Tamagaki

造形演習 (必)、1セメ、火5、受講登録数 48名

デザイン造形実習 I (必)、1セメ、水4-5、受講登録数 76名

デザイン学セミナー (必)、2セメ、水1、受講登録数 78名

デザイン論 II (必)、2セメ、火2、受講登録数 77名

コミュニケーションデザイン I (選必)、3セメ、水3-4.5、受講登録数 47名

コミュニケーションデザイン III (選必)、5セメ、水3-4.5、受講登録数 43名

コミュニケーションデザイン IV (選必)、6セメ、水3-4.5、受講登録数 34名

デジタルデザイン演習 (選) 7セメ、金4.5-5、受講登録数 3名

他

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

造形演習はデザイン工学科の学生を含む複数の学科の学生が混在しており、造形作業へのモチベーション、技量などのばらつきが大きく、どのレベルの学生にフォーカシングして難易度を設定するかという悩ましい問題がある。今年度も、造形に対するセンス、モチベーションの高い学生が他学科に見られたことが印象に残っている。逆に言えば、意匠系の学生の造形力に関する優位性が相対的に低下しつつあるということである。この授業では、技能の習得や向上よりも、造形する苦しみと苦しみの後の喜びを体験してもらうこと、秘めた造形力を目覚めさせることに主眼を置きたい。一方、デザイン造形実習 I は意匠系の学生を対象とした平面造形の実習であり、彼らはより高いレベルの造形力を修得することを期待しているであろう。しかし、造形的な技能やセンスは時間をかけて醸成されていくものであり、限られた授業時間内で全員一律に一定のレベルに達することは、授業が如何に効率的にデザインされたとしても至難である。優れた造形力とは何かを解明する学問的な取り組みを否定するものではないが、有望な学生を発掘する“目利き”として尊敬できる造形の専門家がこの授業には不可欠であると考え。コミュニケーションデザイン I, III, IV では4～5週ずつ担当し、開発中の教材(シーン記述言語によるデジタルイメージ制作ツール)を用いて、カラーモデル、インフォメーショングラフィックス、サイン計画シミュレーション映像などの課題制作を試みている。グラフィックデザインの制作課題とは異なって、デジタルイメージ固有の数理的な性質を学ぶことから始めなければならない、ここでもモチベーション、技量などのばらつきに悩まされる。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

造形演習の評価結果をしてみる。授業環境に関しては2号棟アトリエという好環境のため、3, 5, 7の設問についてはおおむね良好な反応を得ている。2「教材は授業の理解に役立ったか」、の結果は平均4.1であり、良好である。15「授業内容をよく理解できたか」、の結果は平均4.0、16「全体を通じて満足したか」の結果は平均4.1であり、授業内容の評価はおおむね良好であると思われる。気になったのは13「授業の準備と復習にかける時間」が、平均2.6という極端な少なさを示していることである。それにしても設問15が良好であるのは、授業内容が平易であったということか。

### 3. 今後の授業改善について

宛いぶちのアプリによる制作を専門学校レベルと恥じて自ら道具を開発してこそ大卒レベルである、という先輩方の気概を継承することが授業改善の要である。とは言っても、私も受講学生もプログラム開発は専門外であるため負荷は大きく、バグは後を絶たない。その点、受講者には申し訳なく思う。



## 桐谷 佳恵 Kiritani Yoshie

デザイン数理解析論 (選)、5セメ、水3、受講登録数 60 名

コミュニケーションデザイン III (選必)、5セメ、水 4.5-5、受講登録数 43 名

コミュニケーションデザイン IV (選必)、6セメ、水 3-4.5、受講登録数 34 名

生活行動の心理学 (選)、6セメ、火2、受講登録数 43 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している科目は、演習、講義・演習、講義と性格が異なっている。このうち、演習にはコミュニケーションデザイン III と IV が該当する。学部3年次の選択必修の重要科目であるが、今年度初めて担当することになった。コミュニケーションデザイン III では、スピードを重視し、決められた時間内で完成させる課題を取り上げた。このとき、課題作業への学生の向き不向きを考慮し、前半はグループワークとした。そうすれば、慣れない者も他の成員から学習する機会が得られると考えたためである。コミュニケーションデザイン IV では、学生の希望に従い、制作組と実験組に受講生を分けた。どちらも情報の可視化というテーマを扱うのだが、これは、学生の特性をより活かし、本授業を4年次で行う卒業研究の布石とするための方策である。なお、いずれの演習でも、プレゼンテーションの仕方も重視し、指導を行なった。

つづいて、デザイン数理解析論だが、これは今年度から開講になった科目で、3人の教員が担当するオムニバス科目である。まず、前半1/3で実験計画にまつわる解析の授業が行われ、残り2/3が多変量解析で、桐谷はこちらを担当した。最初にプレースメントテストとして、統計に関する基礎知識、実験計画・分散分析で学んだ事を学生が習得しているかの確認作業を行った。これをふまえ、授業を実施した。線形の分析が行なわれた翌週の数量化を担当する事が多かったので、前週の復習を兼ね、つながりを強調しつつ講義を行うよう工夫した。さらに、自分たちでデータを取り合い、実際に分析させて使い方を学べるよう、配慮した。

最後に、生活行動の心理学は講義だが、途中2回の実験と最後にコミュニケーション・トレーニングの2回を含んでいる。これは、講義で学ぶ事の予復習を兼ねているためである。板書をメモさせる方式、抜き打ちの小テストなど、これまでと同様のやり方を行っているが、学習に不利な効果は見られないようなので、今後も続ける予定である。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

生活行動の心理学の授業評価について、コメントする。問13, 17, 23以外は4点以上の結果となった。問17はTAに関する項目だが、TAはいなかったもので、コメントは控える。問13と問23は、受講生の自宅学習時間がやや少なく、グループワークで役割分担が不適當であったと解釈できる。しかし、問9「例題、例え話やサンプル等がわかりやすかったですか?」は4.9、問16「全体を通して、この授業に満足しましたか?」が4.7であったので、全体としては非常に満足度が高かったといえるだろう。実際、他学科の受講生からは「工学部の学生も、この種の人を理解する授業を受けるべき」という内容のコメントも頂き、今年は実にやりがいを感じた。

### 3. 今後の授業改善について

生活行動の心理学では、グループワーク時に不満が出る事がある。なるべく同じ人と組まないよう、来年度はさらに配慮するつもりである。また、例の適切性を評価されたので、今後がんばっているところを考えたい。

## 寺内 文雄 Fumio Terauchi

図学演習 (必), 1セメ, 月3, 受講登録数 76名

デザイン科学演習Ⅲ (選), 3セメ, 金1-2, 受講登録数 55名

デザイン材料 (選), 4セメ, 水3, 受講登録数 66名

デザイン数理解析論 (選), 5セメ, 水3, 受講登録数 60名 など

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

図学演習では、授業時間内に行う課題と授業時間外の課題によって、スキルを身につけてもらうと同時に理解を深めてもらう方法で行っている。授業内の課題では複数の教員とティーチング・アシスタントによって学生の理解を支援し、時間外に行った課題は、丁寧に添削したうえで返却することで理解を深めてもらっている。また図面の作成と並行して模型を制作する試みを行うことで、図面の役割と重要性を体験してもらっている。また「デザイン科学演習Ⅲ」では、解析手法が複雑な問題を理解する助けになることを、体験しながら学べるような構成としている。

一方、講義科目「デザイン材料」では、デザインに必要な材料知識を身につけてもらうことと、その内容に関連する国内外の動向を理解してもらうことを重視している。学んでいる内容が社会とどのように関連しているか、解決すべき問題は何かといったことを示すことで、いま学んでいる内容の必要性や重要性を感じてもらっている。授業ではできるだけ多くの実物に触れ、感じてもらい、それに加えて報道資料やエピソードなどで理解を深められるように配慮している。また今年度から開講した「デザイン数理解析論」では、学生自らが収集したデータに、多変量解析手法を適用しながら授業を行うことで、解析手法の活用方法を体験しながら理解してもらっている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

講義科目「デザイン材料」は2名の教員で分担して行っているが、この科目で評価の高い項目は、「問2:教材は授業の理解に役立ちましたか(4.7)」や「問9:例題,例え話やサンプル等がわかりやすかったですか(4.6)」などであり、いずれも学科開講科目の平均値を大きく上回る結果であった。これは毎年度力を入れている「授業内で使用する教材の見直し」に対応しており、一定の成果が得られているものと考えている。また「問10:授業では宿題,レポート等が理解を助けるのに役立った(4.4)」も値が向上しており、「独学を支援する教材を作成する」という目標を達成しつつあると考える。この授業科目は「問12:全体を通して,この授業に満足しましたか(4.2)」も比較的高い値であったが、「問15:この授業内容をよく理解できましたか(3.8)」の値は、学科平均は上回るものの、十分な値ではない。これは十分に理解できなかつたと回答した学生が50名中4名いたためである。

今年度から開講している講義科目「デザイン数理解析論」は、3人の教員で担当している。授業の満足度評価は3.9であり、平均値は超えているものの十分な結果とはいえない。5名の学生が授業に満足できていないことから、次年度以降は学生の理解を助けるための工夫が必要であると考えている。

### 3. 今後の授業改善について

講義科目「デザイン材料」「デザイン数理解析論」では、成績下位の学生に対する対策を行う必要がある。授業内容の理解を促進するために、次年度は、提出された課題やレポートに対するコメントにさらに力を入れることから始める。課題やレポートが不十分な場合は再提出をさせるなどして、十分に理解できるまで辛抱強く対応していくことで、まずは様子を見ていきたい。

## 青木 弘行 Hiroyuki Aoki

デザイン科学 I (必) 2セメ, 水 3, 受講登録数 91 名

デザイン材料 (選) 4セメ, 水 3, 受講登録数 61 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

大学における授業は、考え方の基盤となる基礎的な素養や知識の修得と、それを基にした柔軟な発想力・応用展開力の体得にあると考えている。基礎的な素養・知識はしっかりと身に付け、身につけた能力を柔軟に駆使して、より総合的な観点から自由に発想を展開していくことが求められる。このような観点に立脚して講義内容を構成し、体得すべき箇所は板書、考え方を展開する箇所はパワーポイントと使い分け、必要に応じて実物を提示している。「手で考える」⇔「頭で考える」といったインタラクティブな対応が習慣化しない限り、デザインにおける創造的思考方法や問題発見能力・問題解決能力は身につかない。近年の風潮として、明確な目的意識を持たないまま大学に進学し、意欲的に勉学に取り組むことができない学生が増加傾向にある。そこで、学修に関する意識改革を徹底する目的で、基本的事項に関してはあえて厳しく対処することになっている。その背景には、甘くすることが教育ではなく、厳しくしてこそ真に学生のためになるという信念を持っているからである。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

「デザイン材料」はデザインと技術開発との関連を基盤に据え、各種デザイン材料に要求される内容を体系的に講述している。独自執筆による教科書を使用して2年目となるが、その評価は初年度と全く同じ(理解度 3.7/満足度 4.2)であった。一方、デザイン展開に際して必要不可欠となる最低限の科学的知識修得や、多角的視点に立脚した考え方の訓練を目的とした「デザイン科学 I」においては、両評価とも前年度を 0.5 ポイント低下する結果となった(3.4/3.8)。これらの講義においては復習の重要性を指摘しているが、それに費やしている時間(2時間未満)は「デザイン材料」78%、復習の成果を確認するための小テストやレポートを複数回実施した「デザイン科学 I」においては82%という劣悪な状況にある。このような結果は、補助教材に対する比較的良好な評価(デザイン材料: 4.7/デザイン科学 I: 4.4)や、概ね好評だった自由記述欄への記載内容と大きく乖離しており、意欲的に取り組む学生とそうでない学生との差を浮き彫りにする結果となっている。

### 3. 今後の授業改善について

大学進学ユニバーサル化の加速や精神年齢の低下現象を背景として、多くの大学において様々な対策が講じられている。本授業評価もその一環として位置づけられているが、教室で感じる多様な雰囲気と対比させてみると良好な成果をあげていない。慣行にとらわれない新たな方式を検討すべきであると2005年度以降主張し続けているが、改善の兆しは全くもってみられない。本報告書が自由閲覧体制にあるにも関わらず、閲覧者は皆無といってよい状況にある(独自調査)。指名生に対するQ&A方式での段階的誘導に対する実に多様な対応状況を考えると、本授業評価の形骸化を感じざるを得ない。今後も継続するのであれば、最低限、当該学生の回答内容と授業態度・成績を照らし合わせることができる記名方式に、一刻も早く変更すべきである。

## 原 寛道 Hiromichi Hara

デザイン造形実習2 (必)、2セメ、火4～5、受講登録数 78 名

統合デザイン3 (必)、2セメ、金4、受講登録数 78 名

環境デザイン1 (選)、3セメ、金4.5～5、受講登録数 53 名

環境デザイン3 (選)、5セメ、金3～4.5、受講登録数 32 名

応用環境デザイン (選)、7セメ、水3～4.5、受講登録数 11 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

それぞれの授業の特徴を述べる。

「デザイン造形実習2」この授業は、大きく2つの要素からなっており、美しい造形の把握を主眼とした<石膏像彫塑>を行うパートと、美しい造形を計画することを主眼とした<抽象立体作成>を行うパートに分かれている。担当教員も<彫塑>を田内<立体>を原で分担している。1学年の人数が実習を行うには多すぎることから、それぞれ35名程度で分け、前半と後半の班に分けて交代することで、効率的な教育が行うことができた。さらに、2つの班の合評会を合同で行うことで、情報の共有とともに、刺激し合い競争意識を芽生えさせることができ、教育の動機付けとして機能していた。

「統合デザイン3」この授業は、1年間を通して行われる統合デザインの最終パートになる。一つの製品デザインを中軸に関連するデザイン領域すべてを学ぶ重要な授業の一つである。この授業では、<グラフィックデザイン>を渡邊が指導し、引き続き<スペースデザイン>を原が担当している。<スペースデザイン>は、デザイン領域の中でもなじみの少ない領域であるため、得手不得手が明確になりがちであるが、今年度から、授業の前半で基礎空間造形をパターン化して行う手法を導入し、よりよい成果を見ることができた。

「環境デザイン1」この授業は、非常勤講師2名(藤本、中西)と原によって構成されている。非常勤講師の特徴である、デザインの現場を効果的に取り入れることを目指しており、それぞれ、住宅設計、空間表現を5回づつに分担し、多くのトピックを盛り込んでいる。課題のテーマをリビングデザインとして、住宅設計に絞り込んで行った。このことによって、意識を集約してトータルに住宅のデザインを行うことができています。

「環境デザイン3」この授業は、身体を支える最も身近な道具として、主に椅子とその置かれる状況をデザインの対象として演習を行う。模型で終わることなく、実際の作品制作と利用実態を見ることがまで進む。2つの課題の制作が課されており、例年、その一つは日本で最も大きなデザインイベントである TDW (東京デザイナーズウィーク) の出品に推薦と支援をしている。今年度は地域での活動を含め好評であった。また、もう一つの課題は、産学連携デザイン開発として、純木家具(有)にスポンサーとして関わっていただいた。残念ながら製品化は得られなかった。また、日本のデザイン情報誌の最大手である AXIS が行っている金の卵展に出品することを推薦した。このように、大学の枠を飛び出し、社会で評価を受けることは、教育的な大きな効果があった。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

どの授業においても、評価は高く示されている。おおむね狙い通りの授業が実現できている。

### 3. 今後の授業改善について

経済的な理由から、純木家具(有)の協力が得られなくなった。外部と連携する授業の難しさである。次年度以降の大幅なカリキュラム見直しを検討する予定である。

## 佐藤 公信 Kiminobu Sato

環境ヒューマノミクス領域・環境デザイン教育研究室・准教授

デザインの展望 (選)、4セメ、火5、受講登録者数 61 名

デザイン論 II (必修)、2セメ、火2、受講登録者数 78 名

環境デザイン II (選必)、4セメ、金3、受講登録者数 46 名

環境デザイン IV (選)、6セメ、火4 (後半)、受講登録者数 25 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

前期に開講されている環境デザイン I では、空間デザインに関わる図面表現や表示技法の基礎を学んでいるので、環境デザイン II では、それらを修得した学生を対象に、空間デザインの中でも演出性に焦点を当てた展示デザインの課題を、企画の立案からデザイン要件の抽出、アイデア展開、スケールモデルによるプレゼンテーションまで、実際のプロセスに近い形式で行っている。授業では、アイデアを具体的なデザインにする過程で、単なる思いつきやその場凌ぎにならないように1つの課題に時間をかけ、成果物の質を上げるように配慮している。また、デザイン論 II では、デザインの専門科目への導入教育として、環境デザインのアプローチとして、問題発見型のデザイン手法、まちづくりに関わる実例を解説している。後半では、環境構成要素である「音のデザイン」に関連する講義を行い、視覚的要素に留まらないデザイン対象の幅広さを理解するように心がけている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

環境デザイン II の評価をみると、「全体を通して、この授業に満足しましたか？」(4.6/3.8 平均)「TA(ティーチングアシスタント)がいた場合、この演習・実験・実習科目の理解に役立つように人数が確保されていきましたか？」(4.4/3.8 平均)「この授業内容をよく理解できましたか？」(4.1/3.5 平均)に対する評価が比較的高い。これは、企画の立案やアイデア展開、具体化の際に一人一人できる限り個別にチェックをし、ディスカッションしながら進めていたためと思われる。これは、「あなたはこの授業で質問をしましたか？」(4.5/2.4 平均)の回答が高いことにも現れている。特に本年度も、TAを活用し、積極的に学生の相談を受けていたことも評価に反映していると思われる。

また、課題の講評時に、投票制によるお互いの作品に対する学生自身による評価を加えたため、他人の作品の完成度や考え方を、じっくり見る機会を与えられたように思われる。全体的には、アイデアを具体的なデザインに落とし込む段階で、難しかったという意見や、アイデアを表現しきれなかったという記述も見られたが、積極的に制作に取り組んでいる様子が見えた。

### 3. 今後の授業改善について

個別指導を中心とした授業形態を取っているため、限られた時間内で課題提出時の講評を効率よく行う工夫も必要である。Weblog などを利用し、学生が互いに作品を評価しあえる方法も取り入れているが、手順が分からず指定通りにできなかった学生もいた。授業の進め方に関しては、グループディスカッションや、経過発表などを組み入れ、適度な緊張感を持ってお互い刺激しあえるような手法も取り入れたいと考えている。

## 植田 憲 Akira Ueda

デザイン科学専攻・環境ヒューマノミクス研究領域・デザイン文化計画研究室・教授

造形演習 1セメ、火曜日 5限

デザイン文化論 4セメ、火曜日 2限

デザイン文化計画演習 5セメ 木曜日 1.5 限～2限

環境文化論 3 セメ、月曜 4限

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義においては、従来のように話し言葉と板書の文字のみで伝えるのではなく、コンピュータによるプレゼンテーション、ビデオ資料の利用など、可能な限り画像・映像資料を多用し、学生の視覚に訴求しつつ講義を進めるよう努めた。これは、デザインという領域の性質上、きわめて重要である。また、学生自らが当日の授業内容を再確認する機会と授業内容に対する学生の把握の状況確認を兼ねて、ほぼ毎回到わり授業の終盤にA5の白紙を配布し、出欠確認を兼ねた感想・小論文を書いてもらった。この感想文・小論文については授業終了後に必ず目を通し、次回の講義の参考とした。なお、「デザイン文化論」は、いずれも、千葉大学工学部のデザイン学科の特徴ともいえる、きわめて広範なデザイン領域の基礎的概念を伝えることが使命であり、多様な概念を、効率よく適切に伝えるよう留意している。

また、演習においては、工学部に置かれたデザイン系の学科として、決して芸術的な創作をめざすのではなく、受講生らの理解度、頑張り、熱心さなどのデザインの資質を最大限に引き出すことを意図した。「造形演習」においては、与えられた条件を正しく理解し、与えられた時間を十分に活用し、さらには、自宅に持ち帰ってでも「ものづくり」に精魂を注ぐという、いわば「汗かき」の体験を通して、自らが「十分な仕事を成した」と実感できることこそが重要だと考えカリキュラムを組んだ。「デザイン文化計画演習」は、学生が大学という殻のなかではなく、地域＝実社会のなかで、自らの五感を駆使しつつ、情報収集・問題発見、デザイン開発を実践する体験が得られるよう心がけた。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価アンケートの結果、講義科目においては、今年度は、「ノートを取る時間が少ない」との声は少なかった。これは、重要な個所を配布資料にして配ったり、web に使用する教材をダウンロードできるようにしたためである。また、演習科目においては、とくに「造形演習」において、「課題が多い」「進み具合やや早い」といった回答が寄せられているが、これは、「ものづくり」における「汗かき」の重要性を感得してもらうことを加味し、あえて学生たちにとってやや高いハードルを設けたためである。

### 3. 今後の授業改善について

講義においては、前述したように、視覚的資料の多用を心がけてきたが、配布資料、参考資料などとあわせ、そのバランスに留意したい。また、適宜、板書を行うなど、それぞれの方法のよいところを取り入れる授業の進行ならびに教材の充実を努めたい。Web 上にアップする教材の充実を図りたい。「演習」においては、「汗かき」によってハードルを乗り越えた後の達成感がきわめて重要であると思われる。今後にあつては、学生らの達成感を高め、より、デザイン活動に対する動機付けが適切になされるよう努めていきたい。

# 鈴木 直人 Naoto Suzuki

デザイン科学専攻、デザイン学科

デザイン文化論（選必）4セメ、火曜2、50名

デザイン文化計画演習（選必）5セメ、木曜1.5限～2限、18名

途上国地域開発論（都市環境システム学科）（選必）6セメ、火曜5限、20名

環境文化論（都市環境システム学科）3セメ（選必）月曜4限 52名

## 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

学生が自主的に学ぶことを教育理念の一つにしている。それは授業に出席し、積極的に仲間と情報を共有し、議論し、知識を高めていくことである。4科目とも出席を重視し、全体の評価の30%～45%を出席率が占めている。残りを課題発表・提出、小テスト、期末テストの評価で行っている。デザイン文化計画演習と途上国地域開発論ではグループ分けを行い、グループで、課題を発表する機会を作っている。特にこの2つの講義は、グループで学内・学外探査を行い、生活デザインの組み立て、又、地域振興プロジェクトの形成手法を実践するよう工夫している。他の2教科も、課題提出を課し、講義以外でも、学生が自主的に学ぶことに重点を置いている。講義はパワーポイントを利用し、私の「教育研究分野」のウェブサイトにも教材とともに掲載されている。パワーポイントは、イメージ画像を多くし、学生の興味を引きつけ、より理解しやすいように努力している。

## 2. 学生による授業評価、ならびにそれに対するコメント

デザイン文化論の講義では、文化とデザインというテーマが「理解できたか」がほぼ平均点（3.5）、「満足したか」がそれを上回った（4.0）。デザインの本質を風土・歴史・人から考える最初の講義であることを考慮すると、満足のいく評価である。同様に他の教科も講義の専門的な内容が興味を引いたようである。教材が授業の理解に役立ったかというに関しては、今年も高い評価を得た。それはHPへの教材のアップもさることながらより分かりやすくイメージ画像を多くパワーポイントに加えたり、漆器椀とプラスチック椀の違いを実演して見せたりする工夫したり、事例提示を多くして理解度を高めたことがその高い評価の理由のひとつと思われる。

出席率は何れも高い。それは全体評価が出席率重視ということに加え、グループ作業により「共同責任を持つ」という要因も働いているような気がする。この結果には満足している

## 3. 今後の授業改善について

デザイン文化論では、今年度はグローバルな視点での文化、デザイナーの役割をより強く意識してもらうため、後半の最初の2コマを費やした。多くの事例を加え、今後も引き続き今まで学生が体感できていない文化とデザイン、グローバルな社会変化に対応するデザインへの学生の興味を抱かせる工夫をしたい。今年度は国内では、九州における和傘の復活調査、海外ではパラオの伝統生活と自然循環型生活デザインを学生と実践したので、来年度の授業内容に反映させたい。

# 造形演習

(必)、1セメ、火 5、受講登録数 45名

Ueda E. S・デザイン科学専攻・材料計画研究室・准教授

## 1. 授業の組み立て方と取り組み方

本演習は、デザインにおける立体造形力の基礎となるモデリング技術、立体構成力を身につけること、また、材料特性を理解することを目的とする。本年度の一番目の課題は、「水、火、土、風」の中から一つを選び、自由に形を創ろう」というテーマでした。目的のテーマは、イメージのアイデアスケッチ・簡易図面を描いたり、プラバンを自由に削り、テーマを形で表現する。テーマを3D造形表現・オリジナルのアイデア展開をする。二番目の課題は、「太陽電池の新しい取り入れ方」というテーマでした。目的のテーマは、ソーラーセル、太陽電池などを利用して、新しいデザインや造形を考える。機能を持つオリジナルデザイン、アイデア展開、連続曲面により構成し、アイデアスケッチ・および簡易図面描き、プラバン、プラスチック、などを自由に削り、テーマを形で表現をする。抽象的な造形から現実の生活に則した具体的な造形と進めるように段階を経て造形作業における視点の総合化へと制作要件を課した。それぞれの制作において、構想→スケッチ（視覚化）→スケッチ検証・評価→モデル制作（具体化）→プレゼンテーション→講評（評価）というプロセスを経験することで、発送したものから具体物を形成していくというデザイン作業の基軸プロセスに親しむことを重視している。アイデアスケッチ段階では、アイデアの視覚化→確認して、自ら刺激を受けることで次のアイデアを発想する。プロセスを理解させるために、不慣れなスケッチ作業を取り入れ、どんどん描けるよう指導していった。

## 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業への興味 (4.0)、授業への満足 (4.0)、出席の程度 (4.8)、演習課題への興味 (4.0)、学生が関心と意欲をもって取組んだことがわかる。教員による、授業内容の理解を助ける工夫 (3.9)、興味を持たせる工夫 (4.3)、授業への熱意 (4.1)、授業準備 (4.1) と指導姿勢は高く評価されている。演習への説明や手順のわかりやすさ (3.8)、何を学習すべきか的確に示したか (3.9) 演習の目的を理解できたか (3.8) については全体平均とほぼ同等だが3点台であり、デザイン造形作業にはじめて接する学生への課題説明のありかたに改善の余地がある。教室の広さ (3.2) は（選択肢の値から平均値の意味が読み取れないが）平均 (4.2) と離れており、一クラス全員の演習における作業スペースの確保の困難さが指摘されている。作業量 (4.0) はやや多く、進捗 (3.6) は適当からやや早め、課題内容の難しさ (3.9) はやや難しいと回答された。15週4課題は決して多くはなく学生によっては授業中の作業ペースには余裕がみられており、課題の難しさの程度と作業量等の回答の値については、演習の特性上、適度なものと判断する。授業時間内での発言 (3.4) は平均 (3.2) だが高くはない。学生の積極性をより喚起する指導法について検討の必要がある。

## 3. 今後の授業改善について

基礎造形作業には知識を学ぶ側面もあるが、重要なのは自ら創造する行為としての訓練である。解法を求めるのではなく、解の可能性を模索して試みる、そのことを学生全員に感得させていくために、課題設定、説明、ディスカッションのありかたを工夫していきたい。



# デザイン造形実習Ⅰ Practicum in design fundamentals Ⅰ

(必)、1セメ、水4～5、受講登録数75名

玉垣庸一・桐谷佳恵・田内隆利・清原明生（非常勤講師）

## 1. 授業の組み立て方と取り組み方

この授業では色彩の使い方について多くの時間を割いているが、もともと美術の素養の無い学生に、ある程度の造形力を身につけさせるために、それまで「センス」や「色彩感覚」の善し悪しで判断されていた色面構成を、色彩や形、画面のバランスなど各要素に解体し、色彩の構造や性質、画面の見え方などを論理立てて教えるようにした。また、それらを実践する各課題では、こちらで設定した条件どおりに制作することで誰でもある程度良い色面構成ができるようになっていく。それにより、学生は自分の実力以上の色面構成をすることができ、デザインに対する意欲も大きく前進するのではないかと考えている。

また、描写の課題では、昨年の反省を踏まえて、在る物をそのまま描写する静物デッサンの課題も加えて、デッサンの基礎を習得できるように配慮した。その上で単に物を描き写すのではなく、画面構成と組み合わせた、いわゆる構成デッサンとすることで、物を見て「写す」行為から、画面構成を発想し「表現する」行為へと自然と向かうことができるよう工夫している。構成デッサンに必要な発想力、構想力、描写力は、デザインを行う上でも必須の能力だからである。

指導は基本的に個人指導だが、各課題の終了時には全体の講評を行うことで学生は他の作品の良いところを発見し、自分の作品を相対化することができる。

## 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価結果を要約すると、学生は出席率が高く、質問も活発にして、家で課題作品を仕上げる時間も多く取っていたことがうかがえる。授業内容もよく理解できており、授業に対する満足度も高い。このように平均値のみを見ると非常にうまくいっている授業だといえる。ただ気になるのは、家での作業時間や授業の満足度の評価が低い学生がごく少数だが存在することだ。それを裏付けるように提出される作品の完成度も学生によって大きな開きがある。この学科に入ってから感想を学生に直に聞いてみると、工学部にある学科でこんなに美術的なことをやるとは思わなかったという声が非常に多い。その意外性を前向きに捉えられる学生は良いが、そうでない学生もいることを考えると、授業の進め方や講評のやりかたなどに一定の配慮も必要であろう。

## 3. 今後の授業改善について

今年は静物デッサンの課題を加えたことで、授業の流れがよりスムーズになったように感じているが、今後は、色彩の基礎的な課題と色面構成の課題、それから描写の課題の比重を再検討するの必要性を感じている。多くのことを教える授業だが、目的別に別の課題を設定するのではなく、様々な要素を含むクリエイティブな課題を通して造形の基礎を学ぶことができればそれが一番良いように思う。また、講評を全員行わないことへの不満もあるようなので、引き続き講評の方法も工夫していく必要がある。

# デザイン造形実習Ⅱ Practicum in design fundamentalsⅡ

(必)、2セメ、月1.5～、受講登録数75名

田内隆利・原 寛道

## 1. 授業の組み立て方と取り組み方

この授業は、石膏像の模刻と紙による立体構成という2つの大きな課題で構成されている。

石膏像の模刻では粘土で石膏の頭像を形作ることによって、立体把握のしかたやその表現方法を習得し、希望者のみ授業時間以外にそれを石膏に置き換える作業（石膏取り）を行っている。立体の模刻は、形を目で見て写すという、平面描写の方法では対応できないため、今までの物の見方を大幅に変更する必要に迫られる。実は平面によるデッサンでも言えることだが、形を捉え表現する能力は、物の見方を変えることによって劇的に向上する。この課題によって物の見方を変化させることができれば、今後は日常目にするあらゆる物が能力向上に役立つはずである。

2つ目の課題、紙による立体構成の課題では、まず「良い形とは何か」を実習を通して考えさせる練習課題を多数行い、その後、図面と実際の形を対応させながら行う立体構成課題に入る。ここでは前期に習得した「図学の知識」と、頭の中で立体を思い描く「立体把握能力」、また、良い形を構想する「立体表現力」の3つを必要とし、これらに意欲をもって取り組むことで立体デザインに必要な基礎造形力を養うことができる。

指導は基本的に個人指導だが、各課題の終了時には全体の講評を行うことで学生は他の作品の良いところを発見し、自分の作品を相対化することができる。

## 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価結果を要約すると、学生は出席率が高く、家で課題作品を仕上げる時間も多く取っていたことがうかがえる。授業内容もよく理解できており、授業に対する満足度も非常に高い。このように平均値のみを見ると非常にうまくいっている授業だといえる。ただ気になるのは、家での作業時間や授業の満足度の評価が低い学生がごく少数だが存在することだ。それを裏付けるように提出される作品の完成度も学生によって大きな開きがあり、授業が終わるまでに5名ほど出席なくなり、結果として単位を落としている。脱落していく学生は今までもいたが、ここまで多くなってきては、個人の資質の問題と割り切ることはできない。授業内容の変更も視野に入れながら授業の方法を検討していく必要を感じている。

## 3. 今後の授業改善について

授業の性質上、知識ではなく能力を問う課題になっているため、学生のもともと持っている資質によって力の差が歴然とする。今まで感じたことの無い劣等感を感じる学生もいるだろう。そのような学生の意欲を削ぐことなく、授業に積極的に参加できるよう、今後は授業の進め方や講評のやりかたなどに一定の配慮も必要であろう。

## 田内 隆利 Tauchi Takatoshi

デザイン造形実習Ⅰ（必）、1セメ、水4～5、受講登録数75名

デザイン造形実習Ⅱ（必）、2セメ、火4～5、受講登録数73名

平面デザイン造形（選）、4セメ、月1～2.5、受講登録数50名

造形演習（必）、1セメ、火5、受講登録数（担当）60名

デザイン科学演習Ⅰ（選）、3セメ、月1.5～2、受講登録数59名

デザイン科学演習Ⅱ（選）、4セメ、金1.5～2、受講登録数56名

デザイン科学演習Ⅳ（選）、6セメ、月1～2.5、受講登録数56名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

美術を専門とする教員として、また、現役の美術家として、私は長年多くの演習授業を受け持ってきているが、何をどのように教えれば学生の能力を引き出すことができるのかと現在でも日々考え、授業内容を更新している。

美術系大学における造形の授業では課題はごくシンプルで制約は少なく、制作は学生の自主性と発想力、造形力にゆだねられている。学生は入学前に造形の基礎トレーニングを積んでいるので、そのような課題の出し方でもまったく問題無く完成度の高い作品が産み出されている。一方、千葉大学デザイン学科においては、今までまったくトレーニングをしてきていない学生も多く学生の造形力の差が大きいため、作品の完成度を学生の自主性や造形力にゆだねた場合、成果を挙げる学生もいる一方まったくついてこれない学生も少なくない。長い目で見ればそのような経験も良いのかもしれないが、最近の学生の傾向を見ると、最初につまずくと意欲を削がれてしまうのかついてこれなくなる学生も少なくない。その為、ここ数年は制作条件を狭く設定して、なるべく丁寧に説明し、初歩の初歩から段階的に順を追って難しい課題に取り組んでいけるよう工夫している。その結果、教員の期待を超えるような作品は少なくなったが、その分、落ちこぼれる学生も少ない。それでも少数の学生は落ちこぼれていくが、それは大学に入る時点でそもそも目的意識を持っておらず、勉学に取り組む意欲もほとんど無い学生が少数ながらいるということなのではないかと感じている。こういう学生を切り捨てるのは簡単だが、本来「造形」というものは全ての人にとって重要な要素を含むものであり、造形を通して広く物事の見方や考え方などを学ぶことができるものである。単に美術としての造形ではなく、見方や考え方としての造形のありかたというものを伝えられるよう努力していきたい。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価は、全ての授業でほぼ平均点か、平均よりも少し良い程度となっている。今後も良い授業ができるよう努力するのみである。

### 3. 今後の授業改善について

上記のとおり。