

香川大学創造工学部

造形・メディアデザインコース出前講座



造形・メディアデザインコースの紹介

香川県は、美術・建築・工芸等の分野で、瀬戸内の自然や風土に育まれた優れた伝統・文化を持ちます。その価値を、今日的視点で多角的に研究・継承し、芸術的視点で統合しながら、工業製品・情報メディア等の造形・デザイン・制作に貢献できる創造的な人材を育成しています。また、実践的なカリキュラムによって、優れたコミュニケーション能力、表現力を育成し、工業製品のデザイン、情報メディア・コンテンツのデザインに貢献できる人材を育成しています。

本コースでは以下の12テーマを用意し、皆様からのリクエストをお待ちしております。

出前講座タイトル：

テーマ 1	最適化の使われているところ	荒川 雅生
テーマ 2	プロダクトデザインについて	井藤 隆志
テーマ 3	テクノロジーの進化とアート・デザイン	大場 晴夫
テーマ 4	e-Learning は、いいラーニング？	林 敏浩
テーマ 5	デザイン経営について	石塚 昭彦
テーマ 6	宇宙構造物の将来と折り紙	勝又 暢久
テーマ 7	デザインの裏側からコミュニケーションを考える	北村 尊義
テーマ 8	映像メディアと映像検索	國枝 孝之
テーマ 9	スポーツにおける ICT 援用	後藤田 中
テーマ 10	チームワーキングの視点	杉本 洋一
テーマ 11	アートプロジェクトについて	柴田 悠基
テーマ 12	感性工学におけるパターンマイニング	李 セロン

2021年4月

講義名 と 内容	講演担当
<p>1. 最適化の使われているところ</p> <p>最適化という技術は、製品開発のいかなるステップにも入り込んでいくことができる技術です。例えば、宇宙産業の場合、とにかく軽く作りたいという要求があり、軽量化することを目的とした最適化が盛んにおこなわれていました。現在では、自動車の部品の開発などにも使われています。たとえば、F1のタイヤの最適化は有名な話です。どのように実際に最適化が入り込んでいるのか、そのためにはどのようなことを知っておけばよいのかを説明します。</p>	<p>荒川 雅生（教授）</p> 
<p>2. プロダクトデザインについて</p> <p>プロダクトデザインとは我々の身近にある様々なモノにカタチを与えることです。この講義では実際にデザインされた身近な家電製品、自動車、家具、食器などを事例に、どのような背景や考えでデザインされたかを1点ずつ手を取りながら紹介していきます。デザインにおける自由な発想と問題解決を学んでいきます。</p>	<p>井藤 隆志（教授）</p> 
<p>3. テクノロジーの進化とアート・デザイン</p> <p>時に進みすぎてしまうテクノロジーの進化とその課題に対し、アートやデザインは新しい文脈や概念を生み出し、かつ最新の技術を活用することで私たちの生活、そして社会をサポートしてきたと考えています。デジタル化とネットワーク化が急速に進む今、アーティストやデザイナーがその課題の提起や解決のため取り組んできたさまざまな作品や活動を、実例を通して紹介していきます。</p>	<p>大場 晴夫（教授）</p> 
<p>4. e-Learning は、いいラーニング？</p> <p>近年、ICT（情報通信技術）の発達により社会の様々な分野に ICT が浸透しました。教育は比較的古い時代から ICT の利活用が行われてきた分野であり、2000年頃から e-Learning という言葉が一般的になってきました。最近では、地理的に離れた複数地点を TV 会議システムで接続したライブ型 e-Learning、インターネットに接続されたパソコン端末などを使い一人でいつでもどこでも学習ができるオンデマンド型 e-Learning などがあります。この授業ではそのような e-Learning の特徴に説明しながら、e-Learning を利用する学習者として気をつけなければいけない点などにも触れたいと思います。</p>	<p>林 敏浩（教授）</p> 

<p>5. デザイン経営について</p> <p>経済産業省と特許庁が2018年に発表した、デザインを活用した経営手法である「デザイン経営」において、デザインの力をブランド戦略に、またイノベーション創出にどう取り入れることができるのか、講師のデザイナーとしての経験知とビジネス実践知から解説します。また、デザインの考え方や、思考が整理される過程を体験し、デザインと経営の関係性について理解を深めます。</p>	<p>石塚 昭彦（准教授）</p> 
<p>6. 宇宙構造物の将来と折り紙</p> <p>宇宙で使われる人工衛星や雨雲観測などに用いるアンテナなどの宇宙構造物は、技術の進歩とともに観測精度などの要求は高まり続けています。特に、大きなアンテナでより詳細に雨雲などを観測するミッションは、近年の異常気象の発生を予測・解明するためにも、重要なミッションです。しかし、宇宙まではロケットを使わないと衛星やアンテナを運ぶことはできません。直径約4mのロケットフェアリングより大きなアンテナは、どのように運ばばよいのでしょうか？そこに使われている技術が、日本の伝統工芸でもある「折り紙」です。今回は、技術として成熟してきた「折り紙工学」について、実際に折り紙を折る体験を交えながらご説明するとともに、折り紙と将来の宇宙構造物との関係についても、ご紹介いたします。</p>	<p>勝又 暢久（准教授）</p> 
<p>7. デザインの裏側からコミュニケーションを考える</p> <p>世の中にデザインは溢れています。あなたのお気に入りのデザイン、あまりピンとこないデザイン、どことなくそそるデザイン。これらは、あなたとデザインの裏側に居る人とのコミュニケーションです。デザインの裏側にいる人は、あなたに何らかのメッセージを伝えたいと思っています。しかし、それをうまく伝えるのは至難の技です。どう伝えればよいのでしょうか。本授業では、人の行動を促すデザイン事例を紹介し、うまいデザインについて考えます。</p>	<p>北村 尊義（准教授）</p> 
<p>8. 映像メディアと映像検索</p> <p>映画やテレビ放送をはじめ多くの映像情報が巷に溢れています。映像ってどのようなデータなのでしょう？最近ではインターネットでも多くの映像を見ることができますし、スマートフォンなどを使えば手軽に映像を作ることもできます。映像情報とはどのようなものか？を解説します。さらに映像の内容を探すにはどのようにすれば良いか？と言ったことを一緒に考えてみましょう。</p>	<p>國枝 孝之（准教授）</p> 

<p>9. スポーツにおける ICT 援用</p> <p>テレビでも、いくつかの競技において、コーチや監督がタブレットを片手に選手に戦略を指示するシーンも目につくようになってきました。また、プロアスリートだけでなく、愛好家も ICT を活用したスポーツ支援を簡単に受けられる時代になってきました。</p> <p>スポーツにおけるいくつかの援用を事例に、教育現場の部活動や個人の練習でも利用可能な現代のスポーツの ICT 援用技術の紹介を行うと同時に、今後の ICT 技術を活用したスポーツの未来像についても紹介いたします。</p>	<p>後藤田 中 (准教授)</p> 
<p>10. チームワーキングの視点</p> <p>学生が、チームの目的・目標の達成に向けて、自分と異なる能力や性格の人々と、互いに認め合い助け合いながら協働できるようになることは、社会が求める汎用的能力のひとつです。しかし、実際のチーム活動において、常に状況適応的・相補的な協働をすることは容易ではありません。そのため、どのような視点を持てば、相補的な協働が進みやすくなるのかについて、気づきのヒントになる知見を紹介します。</p>	<p>杉本 洋一 (准教授)</p> 
<p>11. アートプロジェクトについて</p> <p>香川県は瀬戸内国際芸術祭等によってアート活動が盛んな地域です。日本全国でもさまざまなアートプロジェクトが開催され、その開催数の多さは世界から見ると日本特有の現象となっています。日本各地で展開される地域アートプロジェクトや海外の同様事例の歴史や作品、アートと地域・社会のさまざまな関係性について紹介します。</p>	<p>柴田 悠基 (講師)</p> 
<p>12. 感性工学におけるパターンマイニング</p> <p>感性工学とは、人間の感性やイメージを物理的な要素に分類して、その感性に合った設計を目的とするテクノロジーです。そしてパターンマイニングとは、データを用いてルールやパターンを発見する手法です。感性工学においてパターンマイニングを行うことにより、分析したいデータの新たな規則性を発見することができます。その結果を用いて、人の感性を反映したものづくりが可能になると期待されます。本講義では、感性工学におけるパターンマイニングとは何かについて解説し、いくつかの事例を紹介します。</p>	<p>李 セロン (助教)</p> 