

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9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	デザイン思考とクルマのデザイン	佛圓 哲朗
テーマ 6	スポーツにおける ICT 援用	後藤田 中
テーマ 7	チームワーキングの視点	杉本 洋一
テーマ 8	映像メディアと映像検索	國枝 孝之
テーマ 9	アートプロジェクトについて	柴田 悠基

2019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、デザインは新しいコンセプト（デザイン運動）を生み出し、かつ最新の技術を活用することで、私たちの感覚や生活、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、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. デザイン思考とクルマのデザイン</p> <p>日本のモノづくりは利益や付加価値に結びつきにくくなっています。これはお客様が求める商品価値の変化に、企業がうまく対応できていないからです。現在は、従来日本企業が得意としていた高性能・多機能の「機能的価値」に加え、顧客の趣味・センス・経験に合っているという「意味的価値」を含めた”統合的な価値”を高めていくことが求められています。そうした「統合的価値」を創り出すアプローチとして「デザイン思考」があり、この考え方をクルマのデザインに応用した例を通してその手法を説明します。</p>	<p>佛圓 哲朗（教授）</p> 
<p>6. 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>7. 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>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メディア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（講師）</p> 
<p>9. 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> 