

デザイン科目におけるカリキュラム編成に関する考察

前 田 夏 樹

Natsuki MAEDA : A Study of Curriculum Formation in Design Subjects

平成16年度から20年度までの5年間のカリキュラムの変遷を振り返り、ここに見られる課題を挙げながら本学住居・デザイン専攻におけるデザイン科目の現状を明確にし、平成21年度に向けた新規カリキュラムの編成を提案する。カリキュラム編成においては、新規科目としては「プロダクトデザイン」と「WEBデザイン」を設定し、現状におけるいくつかの課題に対応するものとした。またこれ以外の今後対応すべき課題についても挙げ考察する。

キーワード：デザイン科目 専門系 カリキュラム編成

はじめに

前稿¹⁾で本学におけるデザイン科目について考察し、新たなカリキュラム編成を提案、実施してから5年が経過した。この5年の間にもカリキュラムに関する変更は行われてきたが、ほとんどは名称変更や時間数の変更などで、大きな変更は行われていない。もちろん各科目においては、学生の興味や関心、社会環境などを考慮し、内容の調整を行ってきたが、カリキュラム全体の構成はほぼ同じ内容を5年間継続してきたことになる。これはこのカリキュラムが学生にとって、一定の成果を見込めるものであり、大部分において適切であると判断したためだが、必ずしも問題がないわけではない。デザイン科目は科学やテクノロジーなど時代とともに変化する周囲の環境に左右されやすく、常にそれらに対応するためのカリキュラム編成やこれを構成する科目を考慮する必要がある。

そこで改めて現時点におけるカリキュラム編成とこれを構成する科目について見直し、そこから見える課題や学生を取り巻く環境等を考慮し、平成21年

度に向けた新たなカリキュラムの提案を行いたい。なお本稿における新規科目の設定及びカリキュラム編成は、デザイン担当教員を中心に行ったものである。

1. 現状について

ここでは前稿¹⁾で編成したカリキュラム（H16年度）と現在のカリキュラム（H20年度）を比較し、変更点を挙げることで、5年間の変遷を再確認し、現状をより明確にする。表1は本専攻のデザイン科目の一覧を比較したもので、左が平成16年度、右が20年度のカリキュラムである。ここでデザイン科目として挙げた科目は前稿で挙げたものを踏襲している。この表を比較した際に20年度のカリキュラムのみにみられる科目が、5年間の間に変更があった科目といえる。これらの科目を①新規科目②名称変更③コマ数の増加と名称変更、として分類し、それぞれの設定及び変更理由と科目内容について示す。

(1) 新規科目/DTP演習

5年間に新規科目として設定されたのは、表1

表1 新旧カリキュラム比較表

H16年度入学生

H20年度入学生

	1年次		2年次			1年次		2年次		専門系
	前	後	前	後		前	後	前	後	
色彩学	○				色彩学	○				専門基礎系
デザイン概論	○				デザイン概論	○				
デザイン史		○			デザイン史		○			
インテリアエレメント		○			インテリアエレメント		○			
コンピュータグラフィックスⅠ	○				コンピュータグラフィックスⅠ	○				
コンピュータグラフィックスⅡ		○			コンピュータグラフィックスⅡ		○			デザイン系
コンピュータグラフィックスⅢ			○		コンピュータグラフィックスⅢ			○		
コンピュータグラフィックスⅣ				○	コンピュータグラフィックスⅣ				○	
基礎デザインⅠ	○				基礎デザインⅠ	○				
基礎デザインⅡ		○			基礎デザインⅡ		○			
グラフィックデザインⅠ			○		グラフィックデザインⅠ			○		
グラフィックデザインⅡ				○	グラフィックデザインⅡ				○	
					DTP演習 (①)				○	
カラーコーディネーション		○			カラーコーディネーション		○			
造形心理学		○			造形心理学		○			
造形基礎演習Ⅰ	○				造形基礎 (②)	○				アート・クラフト系
造形基礎演習Ⅱ		○			絵画 (②)			○		
デザイン演習Ⅰ		○			ガラス工芸 (③)		○			
デザイン演習Ⅱ			○		陶芸 (③)			○		
デザイン演習Ⅲ				○	木工 (③)		○			
					染色・織物 (③)				○	
アメニティー論			○		アメニティー論				○	インテリア系
学外実務実習					学外実務実習					

①新規科目②名称変更③コマ数の増加、名称変更

の①DTP演習の1科目のみである。DTPとは、「Desktop Publishing」の略で、「出版物のデザイン・レイアウトをパソコンで行い、電子的なデータを印刷所に持ち込んで出版すること。机上出版。実際には版下の作成までをパソコンで行うことが多い。」³⁾とされており、この科目ではコンピュータを利用して印刷を前提とし、「デザイン」から「仕上げ」までの一連の行程を学ぶものとした。デザイン科目におけるコンピュータの必要性については、前稿や前々稿²⁾などで何度も述べてきたことであり、本専

攻ではこれまでもコンピュータグラフィックスの授業について内容を見直し、時間数の増加等の対応をしてきた。しかしこれらの授業においては、先に挙げた「デザイン」の部分を主として行っており、「仕上げ」の部分に関してはあまり触れていなかった。この「仕上げ」の部分掘り下げて学習することが、デザインや印刷の業界では必要不可欠なものであり、「DTP演習」を新規科目として設定した。また本専攻では検定資格としてDTPに関する資格を掲げており、資格取得に向けた内容も併せて行っている。

(2) 名称変更科目／**絵画, 造形基礎**

名称変更科目として挙げた「絵画」は、以前は「造形基礎演習Ⅱ」という名称の科目であった。「造形基礎演習Ⅱ」は平成16年度に新規に設定した科目で、内容は油彩画の制作を行うものである。名称から見るとこの前段階ともとれる「造形基礎演習Ⅰ」ではデッサンを中心に行っている。この科目を「造形基礎演習Ⅰ」という名称にしたのは、デッサンはすべての造形活動の基礎となるものという考えによる。これに対し、「造形基礎演習Ⅱ」に関しては、油彩画の制作はデッサンを経て行う造形演習という意味でこの名称としていたが、油彩画を造形基礎という位置づけで取り上げることに關しては、当初から多少の違和感があった。そこで、これを内容と科目名の整合性を計るという意味で、「造形基礎演習Ⅱ」を「絵画」と名称変更した。同時に「造形基礎演習Ⅰ」は「造形基礎」に名称を変更した。

(3) コマ数の増加, 名称変更科目／**ガラス工芸, 陶芸, 木工, 染色・織物**

表1の③として分類したガラス工芸, 陶芸, 木工, 染色・織物という科目は、内容だけで考えると平成16年度の時点でも行っていたものであり、名称変更科目とも言えるが、(2)で論じた名称変更とは、多少内容が異なる。名称変更をされる前の「デザイン演習」という科目では、ガラス, 木, 粘土, 布などのさまざまな材料を使った工芸の学習を行ってきた。この科目は学生たちの関心が高く、毎年8割以上の学生が受講する科目である。平成16年度にはそれまでの「デザイン演習Ⅰ, Ⅱ」に加え、新たに「デザイン演習Ⅲ」を設定し、時間数の増加を行った。これは作品の質を向上させるためであり、制作に必要な時間を確保するためであった。しかし、この時点でも3コマの授業の中で4種類の工芸を行っていたため、それぞれの時間配分にばらつきがあった。これを各授業の時間配分を平等にするためにコマ数を増やし、4コマの授業に4種類の工芸を振り分け、さらに各授業の内容を科目名からわかるように変更

したというのがここでの変更内容である。ただここで挙げた時間配分や分かりやすい科目名というのは、どちらかといえば間接的な変更理由であり、直接の変更のきっかけとなったのは、平成18年度に行った専門系の設定によるところが大きい。

本学住居・デザイン専攻で受講できる科目は、建築士を目指すためのものから、インテリア, デザイン全般, 工芸や美術関連にいたるまで非常に幅広い。様々な科目の学習を行うことは、自身の方向性を決定する際の手助けとなり、また幅広い興味や関心を持つ学生にとっても多くのことを学習できるといった長所がある。しかし同時に、選択肢の多さによる混乱や専攻の全体像の把握が不明瞭になるといったマイナス面も考えられる。そこで本専攻の専門教育科目について、全ての学生に必要と考える専門基礎系の科目を除き、[建築系], [インテリア系], [デザイン系], [アート・クラフト系]の4つの専門系に分類することで、それぞれの科目のジャンルと目的を明確にした。専門系による科目の分類は、学生にとって受講科目を選択する際の一つの指針となるもので、数多くの科目の中から自分にとって必要な科目を明確にし、科目選択の際の混乱を軽減させることにつながる。

専門系の設定にあたり、これまでデザイン科目として扱ってきたものを、各専門系に分類する作業を行ったが、基本的にはいくつかの科目を除いて[デザイン系]と[アート・クラフト系]に分けるということになった。分類には本来デザイン科目として位置づけしていた科目から、美術や工芸的な要素の強い科目を[アート・クラフト系]として抜き出すような形になり、従来のカリキュラムにおいて、単に分類するだけでは[デザイン系]科目への比重が高くなってしまふ。そこで[アート・クラフト系]を充実させるため、先に挙げたように[デザイン演習]として行っていた各種工芸を、それぞれ1科目として独立させ、また[アート・クラフト系]としての科目にふさわしい名称に変更した。それぞれ科目の専門系への分類は、表1右部に示すとおりである。

表2 平成21年度新規カリキュラム

H21年度入学生

2. 平成21年度新規科目について

以上のように科目変更や専門系の設置等から、デザイン科目における5年間の変遷を見てきた。これによって、現時点でのデザイン科目の全体像や、各科目の位置づけがより明確になり、同時にいくつかの課題も見えてきた。

また来年度からは、1節(3)で挙げた4つの専門系のうちの「デザイン系」を、「産業デザイン系」に名称変更を行う。これは産業界の求めるデザインニーズを取り入れ、より実践的で、かつ広範にデザイン各分野の需要に対応するために行うもので、名称変更にあたり、これに伴ったカリキュラムの改編が必要となる。

「産業デザイン系」という新たな専門系としての充実を図るために、表2のような平成21年度に向けた新規カリキュラムを作成した。

ここで挙げた科目は、表1で示したものと同一科目とし、この中で新規科目として、「プロダクトデザインⅠ、Ⅱ」「WEBデザインⅠ、Ⅱ」を設定しており、ここではそれぞれの科目について、対応する課題とともに設定理由と科目内容を示す。

(1) プロダクトデザインⅠ、Ⅱ

これまで本専攻のデザイン科目は、コンピュータグラフィックスやグラフィックデザインなど、視覚伝達デザインと呼ばれるジャンルを設定しており、これらは主に平面を対象としたデザインである。しかし当然のことながらデザインの対象は平面だけでなく、立体や空間などあらゆるものに及ぶ。この点において本学のデザイン科目が十分でないことは常日頃感じていたが、さらに専門系の設定により、これまでデザイン科目としてひとくくりにしてきた科目を各専門系に分類したことで、このことがより際立つことになった。

専門系設定以前のデザイン科目の中で立体を対象としていたのは、「デザイン演習」の中のガラス工

	1年次		2年次		専門系
	前	後	前	後	
色彩学	○				専門基礎系
デザイン概論	○				
デザイン史		○			
コンピュータグラフィックスⅠ	○				
コンピュータグラフィックスⅡ		○			デザイン系
コンピュータグラフィックスⅢ			○		
コンピュータグラフィックスⅣ				○	
基礎デザインⅠ	○				
基礎デザインⅡ		○			
グラフィックデザインⅠ			○		
グラフィックデザインⅡ				○	
DTP演習			○		
カラーコーディネーション		○			
プロダクトデザインⅠ※					
プロダクトデザインⅡ※					
WEBデザインⅠ※					
WEBデザインⅡ※					
造形心理学		○			アート・クラフト系
造形基礎	○				
絵画			○		
ガラス工芸		○			
陶芸			○		
木工		○			
染色・織物				○	インテリア系
インテリアエレメント		○			
学外実務実習					

※新規科目

芸や木工などであった。しかし専門系の設定により、これらの科目は「アート・クラフト系」として分類されることになり、その結果、「デザイン系」として分類された科目のほとんどが平面を扱うものになった。現時点で「デザイン系」の科目のうち、立体を対象としているのは、「造形基礎」の一部で紙を使った立体作品を制作する程度である(図1)。

この「造形基礎」も本来はデッサンのみを行う科目であったが、立体を扱う機会が少ないことを考慮した苦肉の策といえる。来年度から「産業デザイン系」と名称変更し、より広範囲にデザインの需要に対応する上で、平面に偏ったカリキュラムでは中身との整合性が高いとはいえない。このことが現状における課題の一つといえる。

そこで新規科目として「プロダクトデザインⅠ、Ⅱ」を設定しこれに対応する。プロダクトデザインとは「プロダクト（生産）されるもののデザインの意で、そのプロセスは多岐にわたる。一般的にいわれるID（工業デザイン）製品、機械と手加工が混在している商品、手加工による生産品（クラフト商品）、また特定の場所や目的のための設備や構造物、あるいは橋梁のデザインや都市の諸施設、家具、テーブルウェア等、そのスケールの大小や生産方式にかかわらず、モノのデザインを生産という観点からプロダクトデザインの領域としている。」⁴⁾とある。ここに記されているプロダクトデザインの領域には、立体を対象とする要素が強く、立体を対象とした科目の強化という意味では適切と考えられる。また「産業デザイン系」に属する科目として、より広い範囲のデザインに対応できる科目といえる。

実際の授業では、製品の企画からデザイン、設計、制作といった開発のプロセスを学ぶことになり、材料に関する知識や、設計における図学など、これまでの科目では対応しきれなかった学習が加わること

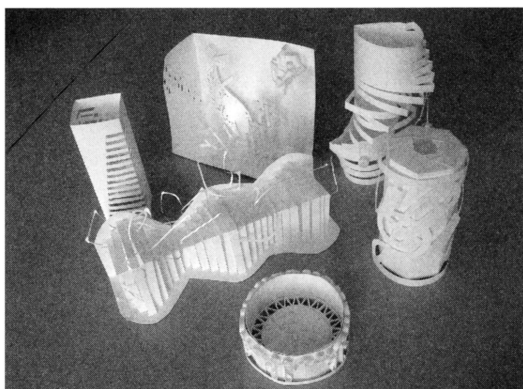


図1 「造形基礎」学生作品

になる。この科目における学習が、学生のデザインに対する視野を広げ、より幅広いデザインの分野に対応できる能力を身につける科目となるよう期待したい。開講時期については、1年次に「基礎デザイン」「造形基礎」「色彩学」といった基礎的な学習を経た上で受講することが望ましいと考え、2年次前・後期とした。

(2) WEBデザインⅠ、Ⅱ

総務省の調査によると^{注1)}、日本国内において1世帯あたりにおけるインターネットの普及率は、平成19年末時点で全世帯の9割以上を占めている。(図2) インターネットは利用者にとって、様々な情報を収集するための重要なツールの一つとなっているが、情報を提供する側である企業や個人にとってもその利用価値は高い。情報の提供はインターネット上のWEBサイトを通して行われるが、このWEBサイトの善し悪しによって、商品などの認知度や売り上げなどに影響を与えることも少なくない。このためより有用で効果的なWEBサイトへのニーズは高まっており、WEBデザインやWEBデザイナーの存在が注目されている。デザイン会社の業務においても、WEBデザインの占める割合は増加しており、今後もこの傾向は続くと考えられる。したがって本専攻でもこのようなデザイン分野の需要に対応できる能力を身につけるために、「WEBデザイン」を2つ目の新規科目として設定した。

WEBサイトの制作自体は、作成ソフトの充実などにより、以前に比べると手軽になっており、個人でホームページを制作する人も少なくない。実際の授業においても制作方法から学ぶことになるが、ただ単に“制作”するだけでなく、“デザイン”するという、もう一步踏み込んだ行為に重点を置くことが、デザイン科目としての「WEBデザイン」には必要であろう。そのためには配色やレイアウトなど本専攻での基礎的なデザインの学習をベースとすることが望ましい。このことから開講時期は2年次前・後期とする。

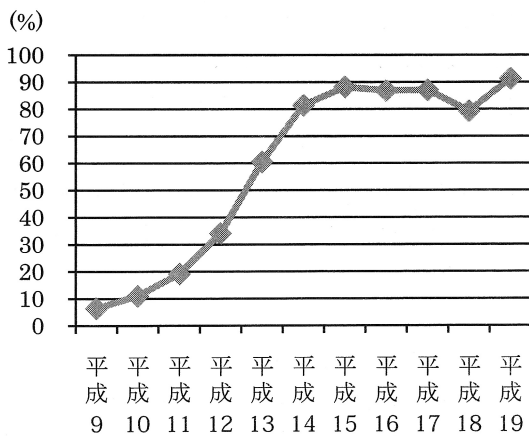


図2 インターネット普及率の推移

3. 今後の課題

以上のように、現状における課題への対応と、「産業デザイン系」としての充実を図るという観点から新規科目の設定について述べてきた。しかし、現状における課題については、新規科目の設定だけでは対応しきれないものもあり、それらを今後の課題としてここに挙げる。

(1) 設備、施設等の環境

設備や施設といった環境面はこれまでも可能な範囲で充実を図るよう対応してきた。近年コンピュータを使った作品制作を行う学生が増えているが、コンピュータによる作品の制作には写真加工やイラストレーションに関するソフトや、出力するためのプリンタ等のハードが必要となる。より良い作品制作のためには環境面の充実は欠かせないものであり、最低限の環境を提供することは教育機関として求められるものであり、上記のものに関しては可能な範囲で対応してきた。しかし、環境の充実には導入にかかるコストをはじめ、使用に関する危機管理や、維持にあたってのメンテナンスなど諸問題が伴うために一専攻のみでの対応には限界があるし、これが大学単位になったとしても全ての要求に対応するのは難しい。特に新規科目の「プロダクトデザイン」

ではCAD、CAM、モデリング加工設備やスペースなど、現時点では対応できない様々な設備や施設が必要となることが考えられる。そこで対応策の一つとして、これらの設備や施設を持った外部の教育機関における施設利用を挙げたい。学外ということで、移動に関わる問題や使用料等の問題も考えられるが、それらを差し引いても大きなメリットがあると考えられる。すなわち上記に挙げた導入や使用、維持に関わる問題はほぼクリアでき、さらに外部機関やそこに関わる人とのつながりといった2次的なメリットも考えられる。「産業デザイン系」の設定により、新規科目の設定に伴う設備や施設は不可欠であり、今後も高まることが考えられる。本学で可能な範囲の対応を行うことを前提とし、足りない部分を補うという形で外部との連携を図りながら、学生にとってより良い環境づくりを考えていきたい。

(2) 鑑賞・見学の必要性

都市と地方における違いの一つとして、得られる情報量の差ということが挙げられる。インターネット等のメディアの発達により、それ以前に比べると差は小さくなっているという見方もできる。しかし、メディアから得られる情報はほとんどが他人の目を通したもので、いわば疑似的な体験であり、実際に自分自身で見聞きする時に得られる感動や現実感はその中には存在しない。作品の鑑賞や、制作現場の見学など実際に自分自身で体験することで初めてわかる技術や知識、本物からしか得られない存在感や空気感などは、デザインを学ぶ人間にとって自身の創作活動や作品にも影響を与える大変重要なものであるが、現時点のカリキュラムではこれに十分に対応できていない。2年間という短期間に多くのことを学ばなければならない中で、鑑賞や見学などは学習成果が目に見える形で表れにくく、優先順位が低くなっている。各授業や特別研究などで、時間を設けるよう努力しているが、まだまだ少ないのが現状である。来年度は「産業デザイン系」の設定により、実際の制作現場を見ることがさらに重要になってく

ることが考えられ、早期の対応が必要であろう。将来的には1科目として鑑賞や見学を行う授業の設定も考えたい。

ま と め

平成21年度より「産業デザイン系」を設定し、新たなスタートを切る中で、新規科目に設定された科目は企業や社会の求めるデザインニーズへの対応を考慮し、実践的な面が強いと言える。特に短期大学のように、2年という短い期間で社会に通用する能力を身につけるためには、こういった傾向が強くならざるを得ない。しかし、実践的な学習のみでは本当の意味での優れたデザイン活動を行うことは難しい。根本にしっかりとした基礎的な学習があるからこそ、実践的な学びが生き、そこから優れたデザインが生まれるのである。近年急激に発達してきたコンピュータやそれに伴う映像などのメディアが一段落し、一般的なツールの一つとなってきた今こそ、基礎的な学習が見直される時だと言えよう。今後のカリキュラム編成には、この基礎的な学習と実践的な学習のバランスという点が、重要な要素になってくると考える。

本学の学生は、県内出身者が7割以上を占め、また就職先を県内に求める地元志向が強い。このため前々稿で県内企業にデザインソフトに関する調査を行い、実際にデザイン職に就いている方に意見をうかがうなど、地元鳥取県におけるデザインニーズを特に重視してカリキュラム考えてきた。このため全国的なデザイン教育の流れといったことには、あまり触れる機会がなかった。今後は県外にも目を向け、全国的な流れを把握した上で、鳥取県のデザイン環境や学生の要望に対応できる本学独自のカリキュラム編成を行いたい。

注

- 1) 総務省「平成20年度 情報通信白書」

文献

- 1) 前田夏樹「デザイン科目の実践記録と考察(3)」『鳥取短期大学研究紀要』第49号2004年6月
- 2) 同上「デザイン科目の実践記録と考察(2)」『鳥取短期大学研究紀要』第47号2003年6月
- 3) 勝井三雄・田中一光・向井周太郎「現代デザイン事典 2008年度版」平凡社2008年pp. 119
- 4) 同上pp. 124