

〈研究ノート〉

デザイン科目の実践記録と考察(2)

前 田 夏 樹

Natsuki MAEDA : A Practice of Design Subjects and Its Evaluation

本稿では鳥取県下の企業を対象にアンケート調査を行い、この結果を元に今後の本専攻における課題設定や指導方針について考察を行った。アンケート調査は本専攻卒業後の進路先と関わりが深いと考えられる建築、デザイン系の企業を主な対象とし、質問内容はコンピュータ利用を中心に企業の現状を知り企業の求める人材を知るためのものとした。調査結果はコンピュータの必要性の高さと専門的な能力や資格を持った即戦力を望む企業の現状を表すものであった。この結果から今後、学生がどのような能力や資格を目指し、同時に指導側はどのような課題設定及び指導方針をとることができるかを考察した。

キーワード：デザイン系の企業 アンケート調査

はじめに

本稿では前稿¹⁾から継続し、今後の課題設定や指導方針について考察するものである。前稿ではこれまでの授業実践を記録分析しこれを改めて見直すことによって、考察を進めた。この時に鳥取県下の企業を対象にアンケート調査を行ったが、アンケートの分析、考察は一次的なものに過ぎなかった。

本論ではこのアンケート調査をより重要な資料として位置付け、改めて結果を集計、分析し、今後の課題設定や指導にどのように反映させるかを考察した。

近年みられる全国的な不況は、就職難の状況を生み出している。これは本学の学生にも無関係ではない。前稿でデザイン教育の大前提として、学生が将来の夢の実現や能力の向上のために必要な能力や感性を養うことだと述べたが、将来の夢の実現には就職が少なからず関連しているといえよう。また本学

の卒業生の大多数が就職を希望していることから、就職問題を無視することはできない。そしてこの問題にどのように対応していくかを考える際に、このアンケート調査が重要な資料になり得ると考えられる。

アンケート調査には部分的ではあるが、企業の現状を知り企業側が求める能力や人材を問う項目を設けている。アンケート調査の結果から企業の現状や企業の望む人物像が明確化されることで、そこを目指す学生も希望職種への理解を深め、自分に必要な能力は何かというような方向性が明確になってくるといえよう。そして学生の目指す方向性と、企業の望む方向性を近づけることでよりスムーズな就職活動の場が得られ、将来の夢の実現への一歩になるものと考えられる。ここで両者の方向性を近づけるために、指導側の果たす役割は大きい。

またアンケート調査は、主として身近な企業を対象としたため企業数が少なく、データとして完全とはいえないが、就職やカリキュラム編成に向けて、

企業の現状に関するデータの早急な必要性を考え、これを行った。

1. 研究方法

本稿は冒頭で述べたように企業を対象として、使用しているコンピュータOSの種類、ソフトウェアの種類、学生に求める能力や資格などに関するアンケート調査を行い、これを分析し考察を行うものである。そこで本研究の中心とも言えるアンケート調査の内容について詳しく述べたい。

2. アンケート調査

(1) 調査対象

アンケート調査は2001年9月に鳥取県下の企業140社を対象として行い、そのうちの約半数にあたる71社から回答が寄せられた。鳥取県下の企業を対象としたのは、本学の学生が鳥取県内での就職率が高いという事実によるものである。

対象企業はこれまでの卒業生の就職先、本学の2年次に行う学外実習先等を始め、本専攻の就職先として考えられるものを取り上げた。そしてこれを業種別に建築系、デザイン系、その他の業種の3種に分類した。建築系は建築会社など設計や建築に携わっている企業、デザイン系はデザイン事務所、広告会社、印刷会社などデザインそのものを仕事にする、またはデザイン部門をもっている企業、そしてこれらに当てはまらない販売や事務といったものをその他の業種とした。

回答のあった71社の業種別の割合は、建築系36社(51%)、デザイン系25社(35%)、その他の業種(14%)10社であった。

(2) 調査内容

アンケート調査は以下の3つの質問によって構成されている。

① 主に使用しているコンピュータOSの種類

② 主に使用しているソフトウェアの種類

③ 学生に求める能力、資格など

①と②の問いに対しては選択、問い③には記述という方式で行った

(3) 設問理由

各質問についての設問理由について述べたい。

① 主に使用しているコンピュータOSの種類

近年我々の社会の中でコンピュータ利用は増加を続け、その範囲も行政、教育、医療の他あらゆる産業分野に及ぶ。これは本専攻の多くの学生が目指す建築やデザイン関係の分野でも例外ではない。それでは実際にどの程度使用されているのかという現状を知るためにこの問いを設定した。コンピュータのOSはWindowsとMacintoshの2種類だけではないが、一般的にはこのどちらかを使用している場合が多く、この2種類以外のものを使用していたとしても同時にWindowsやMacintoshを併用していることが多いことから、この2種類を選択肢としてあげ、その他として記述できる項目を設けた。

また建築やデザインの分野では、一般的な企業に比べMacintoshの使用率が高いといわれているが実際にはどの程度使用されているのかを把握するという意味でも重要なものだといえる。

② 主に使用しているソフトウェアの種類

問い①はハードウェアの種類を知ることで、コンピュータの使用状況を知るためであったが、問い②はこれをさらに進め各ハードウェアで使用しているソフトウェアの種類を知るためのものである。ここでは数種類のソフトウェアを選択肢として提示した。

専門の分野で扱うソフトウェアとしては、建築系でJW-CAD, Auto-CAD, DRA-CAD, ProModule-CAD, デザイン系でIllustrator, Photoshopを挙げた。さらに建築系、デザイン系を含めた多くの業種の企業が使用するであろう事務系のソフトウェアとして、ワープロのWord, 一太郎, 表計算のExcel, Lotus1-2-3を挙げた。これに加え、それぞれについて

て例として挙げたもの以外を「その他」として記述形式で答えられるようにした。

③ 学生に求める能力、資格など

問い①, ②は特にコンピュータに関する部分での企業の現状を把握し, そこから学生に求められる能力や資格を窺い知るためのものである。問い③ではそれ以外の部分での学生に求められる能力や資格について問うものである。これにはそれぞれの業種や企業理念等が関連し, 多種多様なものがあげられると考えられ, 記述による形式で行った。

3. 結 果

① 主に使用しているコンピュータOSの種類

全体におけるWindowsもしくはMacintoshの使用率をみると, 図1のようにWindowsのみを使用している企業が57%, Macintoshのみを使用している企業が20%, 両方を使用している企業は23%であった。そしてWindowsのみ, Macintoshのみを使用している企業に, 両方を使用している企業を加えると, 企業全体で80%がWindowsを利用し, 43%がMacintoshを使用していることがわかる。この結果から, 調査の対象となったすべての企業では何らかの形で, コンピュータを使用していることがわかる。

また業種別の使用率をグラフ化したものが図2～4である。これをみると建築系ではWindowsを使

用している企業は100%, これに対してMacintoshを使用している企業は11%で, 圧倒的にWindowsの使用率が高いことがわかる。しかし, これをデザイン系の企業で見ると, 建築系とは対称的にMacintoshを使用している企業が92%で, Windowsの

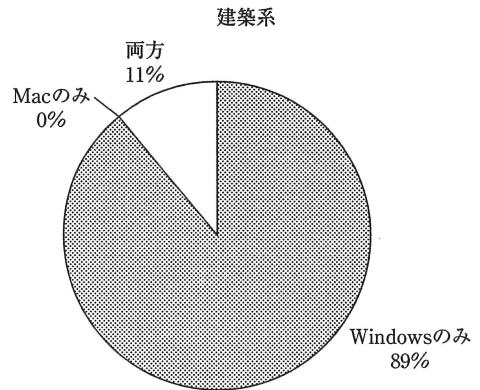


図2

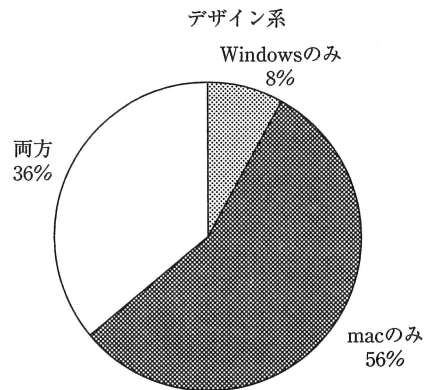


図3

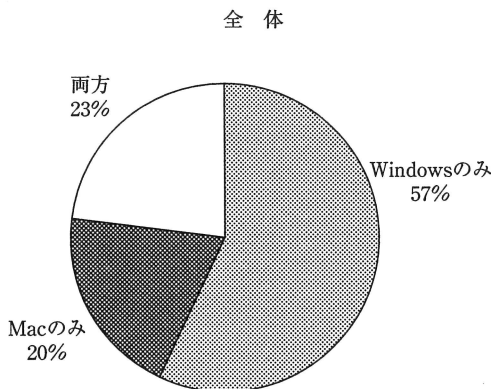


図1

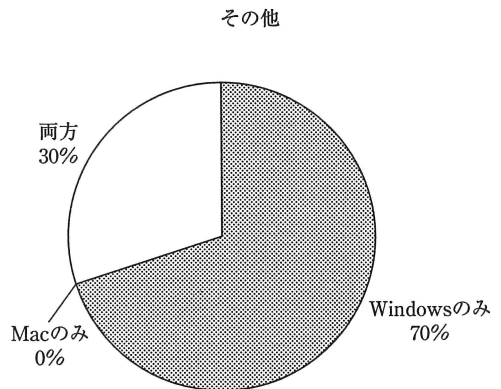


図4

44%を上回る結果となった。その他の業種ではWindowsが100%、Macintoshが30%と建築系の企業と同様にWindowsの使用率が高い結果となった。

② 主に使用しているソフトウェアの種類

図5～8は全体及び業種別について、ソフトウェアの種類別の使用率をグラフ化したものである。

全体において最も使用率の高かったソフトウェアはExcelで73%、次いでWordの62%であった。これらは事務系のソフトウェアで、前者が表計算ソフト、後者がワープロソフトである。業種別の使用率

をみると、最も使用率の高かったのが建築系の企業（Excel 81%、Word 69%）、次いでデザイン系企業（Excel 68%、Word 60%）、その他の企業（Excel 60%、Word 40%）という順序であった。

次に使用率の高かったのがデザイン系のソフトウェアでPhotoshopの56%、そしてIllustratorの45%であった。これらの使用率の高さは特にデザイン系の企業で顕著に表れており、Photoshopが96%、Illustratorに至っては、100%の企業で使用されていた。建築系の企業では10%～30%前後、その他の企

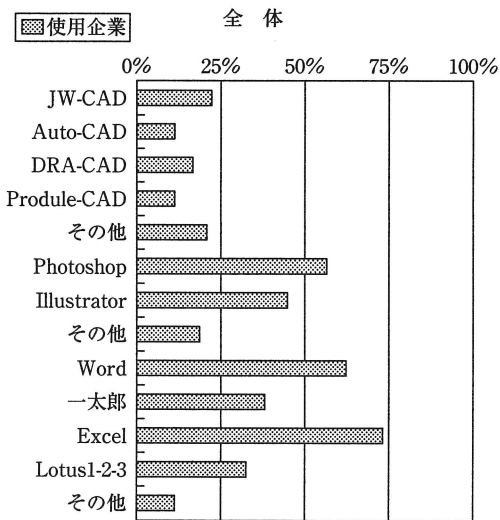


図5

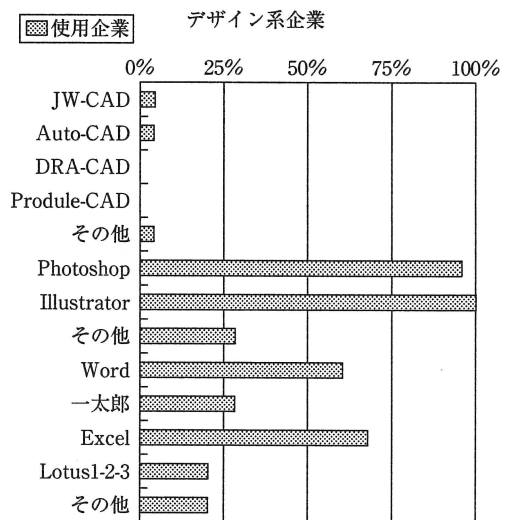


図7

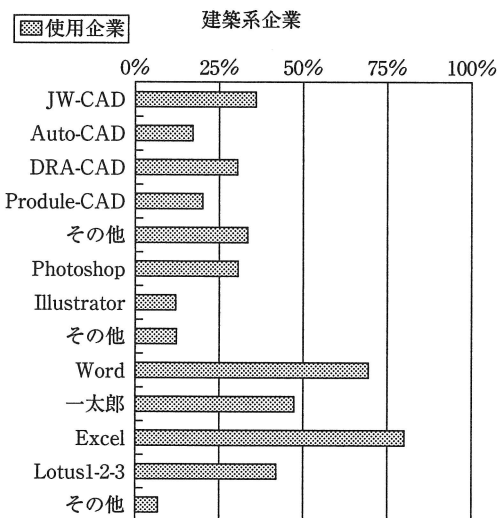


図6

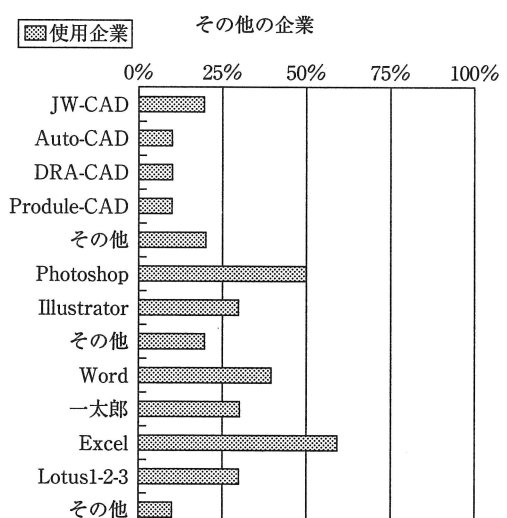


図8

業では30%～50%前後の使用率であった。

JW-CAD, Auto-CAD, DRA-CAD, ProModule-CADなどの建築系に分類したソフトウェアに関しては、最も使用率が高いと考えられる建築系の企業での使用率を見ると、各ソフトウェアが平均的に20%～30%前後の割合であった。しかし、デザイン系の企業では5%以下、その他の企業でも10%～20%前後と低い使用率であった。

その他のソフトウェアの内容は、建築系でアーキトレンド21, EXキャド(新日経, リック) CAD WELL, Vector Works, 自社開発, 日蓮学院PRO CAD, ベクターワークス, キャテア三次元CAD, Ashlar Vellum-proなど, デザイン系では花子Ver 11, Photo Draw, ファイルメーカー, Shade, dream Walker, JAVA, カッティングソフト, 3MVEGA, dream line, GOLIVE, Director, Dream weaver, 事務系ではクラリス, Books, 桐, Apple Works6, Accessなどがあった。

③ 学生に求める能力, 資格など

問い③は記述による回答形式のため, 問い①, ②のように明確な分類をすることは困難であったが, 大まかに以下のように3種類に分類した。

I 専門的な能力, 資格など

この分類では建築, デザイン等の専門的な分野で, 特に必要と考えられる能力や資格を挙げた。具体的なものでは, 建築系の企業でコンピュータ(CAD, 伝票打ち込み, 表計算, 文章作成), 建築に関する基礎知識(空間, 材料, 法規, 構造), 一級及び二級建築士, プラン・立面・断面及びスケールの認識, 建築施工管理士, インテリアコーディネーター, 宅地建物取引主任者などがあった。

デザイン系の企業ではコンピュータ(Photoshop, Illustrator, ファイナルカットプロ, After Efect)フリーハンドでデザイン文字を書く力, 企画力, 構想力, 言葉で絵を語れる能力, デッサン, クロッキー, タブローなどの制作能力, マネジメント能力, コンサルタント能力, コンペや創作の知識, ヒューマンインターフェイス等の新規分野への深い

造詣, クリエイティブな能力, ディレクションのできる能力, 印刷, 建築, 看板, インテリアなど様々な形態に対応できる柔軟性, 市場の動向への理解力, マルチメディア関連(web, CD-ROM作成等)のソフト使用及び制作, 印刷物(ポスター, 広告等)のデザイン力などであった。

その他の企業では, テレビ局でハードに強い人(テレビ局), 家具店では, 家具を中心としたインテリアコーディネーターの知識, ファブリック(クロス, カーテン)の知識などがあった。

II その他の能力や資格など

Iの分類で挙げたもの以外の能力や資格を分類したもので, 専門的能力に比べ, 感覚的, 抽象的な表現が多くみられた。人間性, 自立心, 明確な目標, 自己学習能力, 楽天性, 努力, コミュニケーション力, 体力, 自己開拓精神, ボランティア精神, 向学心, 好奇心, 自己研鑽欲, 言葉のキレイな人, 協調性, 積極性, 明瞭さ, 総合的な人間力, 粘り強さ, 対話能力, 順応性, 器用さ, ファッション感覚, 社交性, 豊かな感性, 幅広い趣味, 特異な表現発想, 判断力, 一般常識, 一般教養, 人柄などがあった。

III 意欲, 情熱など

これはそれぞれの仕事に対する意欲, 情熱, 熱意, やる気といったもので, これを挙げた企業の多くが, 専門的な能力やそれ以外の能力も大事としながらも, 最も重要なこととしている。

以上の3種に分類し, これをグラフに表すと図9～12のようになった。

全体では専門的な能力を望むとした企業が66%と最も多く, 次いでその他の能力の48%, 意欲, 情熱の29%の順序となった。

これを分類別にみると, 専門的な能力を望むとした回答はデザイン系の企業で79%と最も多く, その他の企業では71%, 建築系の企業は55%であった。その他の能力を望む企業は, 最も多かったのは建築系の企業の61%で, デザイン系の企業は42%, その他の企業は14%であった。そして仕事への意欲や情熱を望む企業は, 建築系の企業で42%, その他の企

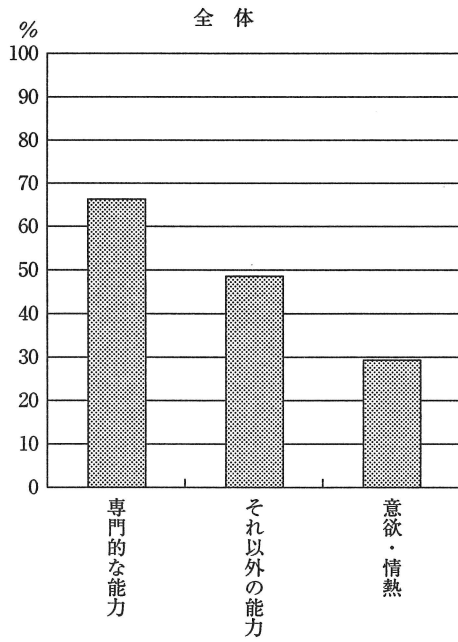


図 9

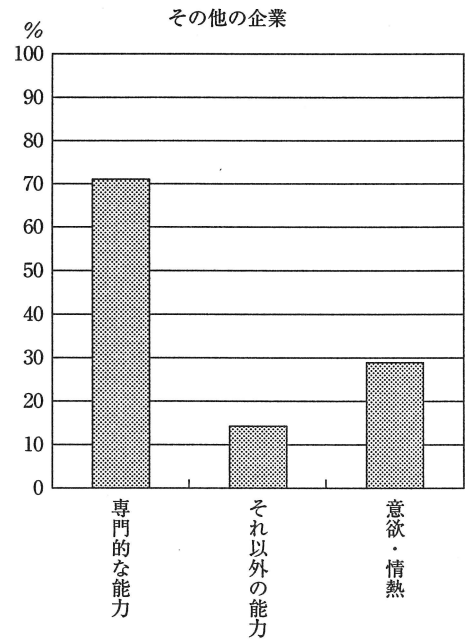


図11

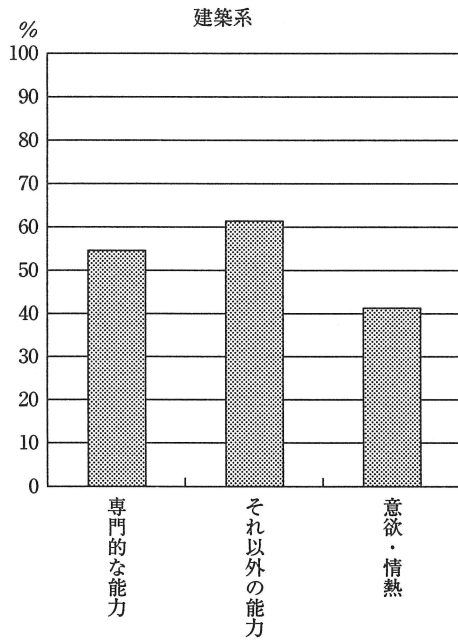


図10

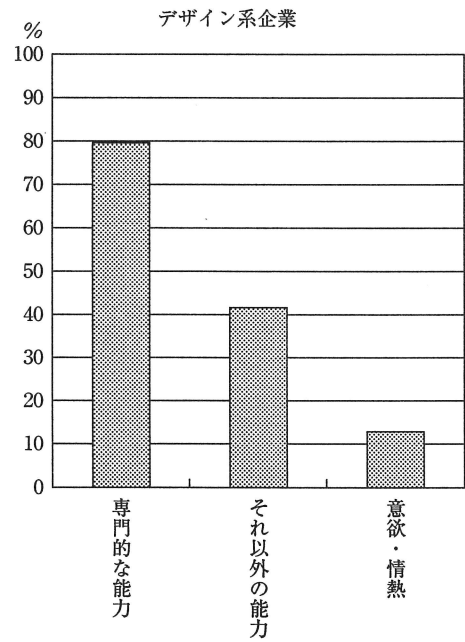


図12

業29%，デザイン系の企業13%という結果であった。

4. 考 察

① 主に使用しているコンピュータOSの種類

調査対象となった企業におけるコンピュータ使用率100%という具体的な数字は、学生と指導側にとって今後のコンピュータ利用を考える際の重要な資料であるといえよう。

そして業種別の結果からは、特にデザイン系の企業におけるMacintoshの使用率の高さを、改めて知ることになった。

Macintoshの使用率の高さには、現場の意見を参考にすると次の3つの理由が考えられる。

第1にMacintoshとWindowsの初期の性能差によるものである。現在ではデザイン関連の使用において両者の格差はほとんどなく、わずかにMacintoshが勝っているという状態であるが、以前はデザインの仕事をを行う上でMacintoshとWindowsには格段の差があり、Macintoshでしかできないことが多かった。このため以前からMacintoshを使っている企業は、そのまま継続してMacintoshを使用しているところが多い。

第2の理由は、以前からMacintoshを使用してきた人は、あえてWindowsへの転換をする必要性をかんじないということである。そして第3の理由として印刷のシステムが挙げられる。コンピュータを使用したデザインの仕事は、本件の場合パンフレットやポスター、広告などのグラフィックデザインの分野に関するものが多く、印刷業者を通して製品化される。印刷業者で使用している機械類は高価なものが多く、一台のサイクルが長い。このため以前はMacintosh対応だった機械を、Windowsの性能の向上に合わせて交換することは容易ではないといえる。

以上のような理由から、デザイン系の企業ではMacintoshの普及率が高いと考えられ、このことはアンケート調査によって裏づけられたといえよう。

② 主に使用しているソフトウェアの種類

ここでの結果から、PhotoshopとIllustratorの使用はデザイン系の企業では必要不可欠といえる。学外実習をデザイン系の企業で行った学生も、これらのソフトウェアを用いた実務、作品制作を経験させてもらっている。Photoshop、Illustratorはデザイン系の企業だけでなく、建築系やその他の企業での使用も少なくない。これに対しCADなどの建築系のソフトウェアは、そのほとんどが建築系企業のみでの使用にとどまっている。これは建築系ソフトウェアの専門性の高さとPhotoshop、Illustratorの汎用性の高さが反映された結果だといえよう。このことからPhotoshop、Illustratorの使用法の習得は、デザイン系の企業を目指す学生のみでなく、学科全体として重要な位置付けを行うことが望ましい。

また事務系のソフトウェアも全体の企業で使用率が高く、操作方法の習得は同様に重要である。

③ 学生に求める能力、資格など

全体に専門的な能力や資格を望む企業が多く、これはある程度の力を持った即戦力を望むものであり、不況のためにこれまでのように新社会人に対し、じっくりと教育をする余裕がない実情の表れといえよう。

その他の能力として挙げられた中で、本専攻の学生が他学科の学生に比べ弱い点は、コミュニケーション力や社交性などであろう。このため実際の力を出し切れないことが少なくない。対応策として授業の中での発表や、グループ学習などを行ってきたが、さらにこういった機会を積極的に取り入れていく必要があろう。

仕事に対する意欲や情熱については、学生自身が目指す方向性を明確にする必要がある。これには学生との定期的な面談の場を持ち、学生が現在何に関心があるか、今後何をしたいかといった情報を把握し、同時に指導側も関連情報の提示や、資格へ向けた指導などを行う必要がある。このことによって学生は、本当に自分が何をやりたいかを考え、そこから自分の進む方向を選択することで、そこにはおの

ずと意欲や情熱が現れると考えられる。

5. 今後の展開

コンピュータの使用は今後も増加の傾向にあることは想像に難しくなく、本学でもコンピュータを用いる場面が多く見られるであろう。特に本専攻としてはMacintoshの利用を増加させ、またソフトウェアに関してもPhotoshopとIllustratorについての最低限の操作方法を習得する必要がある。本年度の学生は、これらのソフトウェアの使用前に実習を行ったため、実習企業では使用方法の習得からはじめることになった。したがって時期についても、実習先での学生の学習の効率や充足度にも影響するものであり、実習の時期を視野に入れた設定を行う必要がある。

事務系のソフトウェアの使用に関しては、現在「ソフトウェア演習」でこれを行っているが、特定の授業に限らず、授業での発表の際や、レポートなど様々な場面での利用を勧めていきたい。

学生のめざす方向性についてはできるだけ早い段階で明確にし、仕事に対する意欲や情熱の向上をはかりたい。そして目指す方向に向け必要な専門的な

能力や資格に関し、指導を行いたい。「やる気があれば能力はあとからついてくる」という企業もあるが、意欲や情熱に加え、必要な能力や資格があればさらによい。またそれ以外の人間性や社交性といった能力についても意識しながら指導を行う必要がある。

おわりに

以上のように本稿では、アンケート調査を元に今後の課題設定や指導方針について考察を行った。本稿が学生と企業間の越えるべきものを低くし、学生の夢を実現するための一助となれば幸いである。

アンケート調査については対象企業や質問内容等の改正を行い、今後も継続的に行っていきたい。

最後に本稿でのアンケート調査に対し、業務間の貴重な時間を割き協力していただいた各企業の方々に厚く御礼申し上げます。

参考文献

- 1) 前田夏樹・足立純子「デザイン科目の実践記録と考察」鳥取短期大学研究紀要第44号2001