

ティーチング・ポートフォリオ

筑波学院大学 経営情報学部 ビジネスデザイン学科

高橋 卓久真



筑波学院大学

TSUKUBA GAKUIN UNIVERSITY

目次

教育の責任	1
1. 何を担当しているのか.....	1
2. 担当科目	1
教育の理念	2
1. 未来を拓く術を備えた学生の育成	2
2. 思考することに関心がもてる授業	2
3. 共創を意識した授業課題への取り組み.....	2
教育の方法	2
1. インプットからアウトプットまでの流れを意識する授業	2
2. Google Classroom での授業管理の取り組み	2
3. デザイン思考に基づく表現開発への取り組み.....	3
教育の成果 および 今後の目標.....	3
参考資料.....	3

教育の責任

1. 何を担当しているのか

デザイナー、アーティスト、建築家など創造的な活動を行う人々は、脳内に描いた具体的なイメージを具現化する技術を持っています。従来、この具現化の初期段階では、紙と鉛筆を使用したラフスケッチが行われ、解像度の低い次元を経て、徐々に解像度を高めていき一つの理想に結実していくプロセスがあったように思います。現在、クリエイティビティの現場では、紙はタブレットに、鉛筆は電子ペンに置き換わりつつあります。その結果、テクノロジーを介した多彩なトライアンドエラーが容易になったことで、本来的な理想の創出が、予期せぬ表現のアウトプットを生むだけになってしまっていないでしょうか。私が専門とするデザイン学は、人や社会が抱える課題に対し、デザインアプローチから解決を実践する学問です。担当授業では、3次元表現やWebデザインなどの実習を通し、自身が描くイメージを具体化する術を身に着けるのは勿論のこと、情報デザイン、メディアデザイン演習では、主体的な視点で問題解決を的確に行うために、デザイン思考やクリエイティブシンキングを用いたアイデアの創出についても取り組んでいます。今後は、教育の責任として大小様々な問題に対し、多角的な視点と創造力を持って社会に貢献していく人財を育成する学びの場を提供していきたいと思います。

2. 担当科目

現在（2023年度現在）の担当科目とその概略は以下のとおりである。

科目名	対象 学年	受講 人数*	授業 形態	必修 選択	科目区分 (カリキュラムにおける位置づけ)
Web デザイン	3-4	15	講・演	選択	専門基礎・共通
CG 概論	2-4	40	講義	選択	専門基礎・共通
CAD 演習 1 CAD 演習 2	3-4	20	演習	選択	専門基礎・共通
情報デザイン 1 情報デザイン 2	3-4	15	講・演	選択	専門基礎・共通
メディアデザイン演習 E1(メディアデザイン) メディアデザイン演習 E2(メディアデザイン)	4	(若干名)	講義	選択	専門発展科目群 コース科目 (メディア デザイン)
3次元表現 1 3次元表現 2	3-4	30	演習	選択	専門基礎・共通
CG コンテンツ演習	3-4	15	演習	選択	専門基礎・共通
ネットワークコンテンツ演習	3-4	15	演習	選択	専門基礎・共通
専門演習ゼミ	3	(若干名)	講義	選択	専門基礎・共通
卒業研究	4	(若干名)	演習	選択	専門基礎・共通
基礎ゼミ 2	2	15	講・演	必修	入門科目群

※受講人数は過去の実績による平均受講人数

教育の理念

1. 未来を拓く術を備えた学生の育成

デザインの射程から社会課題に対するソリューションの提案を始め、新たな体験や価値を創出する目的の一つに、地域社会への貢献があります。受講生それぞれが獲得した創造性、発想方法、アイデアの具現化それぞれが社会に還元または、活用される過程を通し、地域と自身の未来に寄与する積極的な行動ができる学生を育成します。

2. 思考することに関心がもてる授業

「枯れた技術の水平思考」とは、元任天堂のゲーム開発者・横井軍平氏の製作哲学です。既にあるものを別の用途へ移行させるという、技術のリサイクル理論としてモノづくりに関わる多くの人々に影響を与えてきました。これらの手法に加えてクリエイティブシンキングなど、物事を全く新しい角度から捉え、ありふれたメディアの組み合わせによって、新しい価値を創出する手法を通じて、今までの常識、既成概念を破るような「思考行為」そのものに関心をもってもらえる授業を実践していきます。

3. 共創を意識した授業課題への取り組み

多様な視点や背景あるいは、デザインスキルを持つ受講生でチームを編成し、ディスカッションを通じたプロトタイプ製作を重ねていく過程で、一つのことを創りあげる授業運営を行っていきます。世界が複雑化する中、どのような課題も個の力で解決していくのは益々困難になっていくでしょう。デザインを主軸として、先端テクノロジーと手仕事などデジタルとアナログを融合した教育で多様な視点と「つなぐ力」を養い、これからの社会で活躍できる共創力を携えた人財を育てる教育に取り組んでいきます。

教育の方法

1. インプットからアウトプットまでの流れを意識する授業

実際のクリエーションの現場で行われているアイデアの発想からデータ作成までの様々なデザインプロセスをパワーポイントの使用により丁寧に紹介することを心がけた授業を実施しています。そのようなアイデアを具現化していく過程を学習した受講生が、3DCGやWebサイト制作の場面に的確に応用されるよう情報のインプットから実作品へのアウトプットまでの達成度の度合いを自己評価してもらい機会を通じ、受講生それぞれの理解度を図る取り組みを行っています。

2. Google Classroomでの授業管理の取り組み

言葉やテキストではなく、絵やイラストなど用いて、アイデアをビジュアルライズし、それらを基にブレインストーミングをする手法であるビジュアルブレインストーミングの結果を授業毎に撮影しています。それらをGoogle Classroomを通じて、情報を記録していくことで課題の発見やアイデアの修正点をチーム全員で共有する方法を採用しています。また、出席の確認、授業の理解度を図る課題を課すなど、受講生がいつでも授業の振り返りができるよう活用しています。

3. デザイン思考に基づく表現開発への取り組み

デザイン思考は、「共感をもって人々を観察する」、「問題を定義する」、「アイデアを生み出す」、「プロトタイプを作る」、「実世界でテストする」というループを回していく思考プロセスです。このループの中でも特に「アイデアを生み出す」、「プロトタイプを作る」というステップにフォーカスした教育を提供しています。自ら発想した内容を不完全でもいいから作ってみることで、回りの評価を新たな表現へと昇華させていくことに、デザイン思考を有効活用しています。

教育の成果 および 今後の目標

2023年4月に赴任してから約4か月の授業実施のため十分な教育の成果は未定である。今後は、本学が実施している授業アンケートの結果を踏まえ、都度授業内容を改善しより良いものにしていきたい。また、授業課題への取り組みに基づく、学生の自主学習によって、授業で学習した以上の成果を上げられるような教育

の取り組みを実施していきたい。

参考資料

授業で使用した Powerpoint (部外秘)

授業で使用した Google Classroom (部外秘)

3次元表現の授業プリント(非公開)

CG 概論の授業プリント(非公開)

(2023-07-21)