

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

高嶋 啓



筑波学院大学

TSUKUBA GAKUIN UNIVERSITY

目次

教育の責任	1
1. メディアデザイン分野における指導目的	1
2. 担当科目	1
教育の理念	3
1. 地域社会の発展への貢献と未来を切り開く学生の育成	3
2. 能動的発想法による課題解決を目標とした授業	3
3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み	3
教育の方法	4
1. 実践的にデザインによる地域の防災サインインフラを取り入れた授業	4
2. 講義・演習による学生のモチベーション向上への取り組み	4
3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み	4
教育の成果 および 今後の目標	5
参考資料	6

教育の責任

1. メディアデザイン分野における指導目的

これまで筑波学院大学メディアデザイン分野での教育活動において、グラフィックデザイナーや、映像クリエイターなど、様々なメディアでのクリエイターを目指す学生たちに、メディアデザイン演習、グラフィックデザイン、メディアリテラシー、デッサン、映像サウンド表現など、多岐にわたる分野の指導を行ってきた。メディアリテラシーとしての講義指導、アクティブラーニングによる実技指導を通して学生の一人一人の内面を知り、目的意識の向上を図る教育目指し、1年次、2年時といった学年の早い段階で、私の研究テーマでもある地域映画祭の運営などへの参加を促し、グラフィックデザイン、映像・メディア作品の発表の場を設けていく事が効果的となり、その結果、緊張感と責任感を持つことによって、より外に開かれた志向性を持つ学生を育てていく事ができると考える。

さらに、地方創生を担う人材の育成や大学を核とした地域産業の活性化の観点から、学生による地域デザイン展示の開催や、学生と地域住民との交流も図り、地域の発展に貢献することで、地方創生や地域分散型のレジリエントな社会づくりを目指している。

2. 担当科目

現在（2022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)
情報・デザイン入門 B	1	24	講・演	選択	入門科目群 (1年次から履修できる教養系科目)
メディアデザイン入門	2-4	1	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
DTP1(計画と資料の収集)	2-4	47	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
DTP2(印刷メディア演習)	2-4	36	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
メディアデザイン演習 A1(視覚伝達デザイン)	4	8	演習	選択	専門発展科目
メディアデザイン演習 A2(視覚伝達デザイン)	4	5	演習	選択	専門発展科目
専門演習ゼミ1	3	40	演習	選択	専門発展科目
グラフィックデザインA①	2-4	35	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
グラフィックデザインA②	2-4	12	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
グラフィックデザイン B①	2-4	27	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
グラフィックデザイン B②	2-4	8	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
映像サウンド表現A	2-4	24	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
映像サウンド表現 B	2-4	16	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
色彩学 2	2-4	23	講義	選択	専門基礎科目

					(情報・デザイン専攻)
デザイン史	2-4	23	講義	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
卒業研究	4	14	演習	選択	卒業研究

※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. 地域社会の発展への貢献と未来を切り開く学生の育成

ビジュアル・コミュニケーションへの新しい表現手法を研究し、実践力となる技術を身につける。グラフィックデザイン制作、映像コンテンツ制作など、地域社会での実践的授業を通して、オリジナリティーでクリエイティブな自己表現力を身につけさせる学生を育成する。

さらに、地域社会の発展への貢献と未来を切り開く人材育成のための課題制作活動などを通して、学生と地域社会の協働により、社会的な視点からデザインの専門性を磨き、その成果が地域社会に還元・活用されるよう学習機能を高め、学び活動することや学外でのフィールド活動をフィードバックしながら地域の課題の発見や解決につながる活動を支援して行きたい。

2. 能動的発想法による課題解決を目標とした授業

デザイン思考とアート思考を掛け合わせることで、発見・感動、計画・実行、表現・発信、評価・考察をスパイラルさせることによって、5、10年後まで表現活動を仕事として活動できる能力を育む指導を心がけている。将来の目的となる指針を持つ事の大切さを伝える事が、技術・技法の習得と合わせて、非常に大切な指導となっており、メンタル面の指導も重要な教育の課題となっている。メディアリテラシーとしての講義形式の指導も合わせ、アクティブラーニングによる実技指導を通して学生の一人一人の内面を知り、目的意識の向上を図る教育目指し、1年次、2年時といった学年の早い段階で、私の研究テーマでもあるデザインによる地域貢献活動などへの参加を促し、映像・メディア作品の発表の場を設けていく事が効果的となり、その結果緊張感と責任感を持つことによって、より外に開かれた志向性を持つ学生を育てていく事ができると考える。

3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み

アクティブラーニングとして、実際の企業や団体などと積極的に関わりながら、視覚伝達表現全般の研究を対象とし、企画・プレゼンテーション・制作の段階など、デザインするプロセスを論理的に思考することを目的としている。デザインを通して地域との関わりを意識し、「何を感じるのか」、「何を視るのか」、「何を創るのか」を学生自らが考えることを意識した授業運営を行なっていく。

教育の方法

1. 実践的にデザインによる地域の防災サインインフラを取り入れた授業

これまで、不特定多数の利用者に配慮した、サインデザインの実践的取り組みを行っており、現在つくば市に隣接する商業施設には、筆者の計画した駐車場サインが多くの施設利用者に活用されている。これまでの駐車場等におけるサイン研究の経験を活かし、防災サインの公共性による分かりにくさを防止する研究課題に取り組んでいる。これは、災害弱者を含めた、多くの国民にとって身近な防災教材となっている防災関連コンテンツの開発が急務となっており、防災サインインフラのデザイン制作及び策定に関する調査を行い、教育用に伝わりやすさを考慮したデザインの工夫と、災害発生時などの状況に合わせたピクトグラムが必要である。東日本大震災や、熊本地震といった地震災害だけでなく、異常気象による自然災害が多く発生しており、災害発生時に生死を分ける可能性の高い初期対応のフェーズに焦点をあて、災害弱者に配慮した防災教育教材について考察を試みている。学習教材の形や色、抽象度といった要素は、学習者の心理に少なからず影響するとともに、学習効果への違いも予想される。写真などを使用した教材では、被写体となる人物の表情や衣装、背景などがノイズとなり、本質的な行動やモデルの感得を疎外する可能性がある。そこで、これらの要因を排除し、防災行動に関する教材の抽象化を行う。また、それらに文字情報などを付加し、抽象化の程度や情報量の異なる複数のプロトタイプを制作する計画である。

2. 講義・演習による学生のモチベーション向上への取り組み

地図・タイポグラフィ（文字構成）・ピクトグラム（視覚的記号情報）・色彩学などを通して、ビジュアルコミュニケーションの歴史から、現在の状況までを体系的に講義する。また、写真やイラストや文字構成によるデザイン表現全般による多様な表現を知ることによって、様々な感性を身につける。絵文字や絵単語などと呼ばれるピクトグラムは、文字や文章で表現する代わりに、単純で簡潔な図で、対象者の行動や目的地を指し示す働きや、注意喚起や危険を知らせる役割を持ち、不特定多数の人々が集まる施設や場所では有効であると考えられる。サインデザインの可能性をより社会的な視点から磨き、実際に活用される実体験を積む環境を提案することは、学生のモチベーションを高め、学習効果が期待されると考える。

3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み

公共施設を利用したデザインによる地域貢献活動への取り組みなど、地域活性化に繋がる研究も並行して行うことで、さまざまな学生の研究ニーズにあった取り組みとして、主に地域の新たなまちづくりに賛同する自治体、企業、各種団体と協働し、デザインを通して意見交換する場の設け、公共施設やギャラリーなど展示施設での研究活動の発表及び、ワークショップによる共同制作の場を提供することにより、より積極的に地域との関わりを深める企画を提案することが可能となると考える。

教育の成果 および 今後の目標

詳細は「授業改善報告書」を参照。

まず、1年次のメディアデザイン入門にて、演習系授業・色彩学等の講義系授業を通じ、ビジュアルコミュニケーションを体系的に学ぶことで、学生自らの感性を高める。その上で、2年次以降でのグラフィックデザインおよび、DTP、映像サウンド表現3年時のメディアデザイン演習Aの授業などを通して、地域企業との連携を通して、デザインをより能動的・実践的に身に付けることができた。

今後は、学生自らが感性表現について、より幅広い分野に興味を持ち、思考し、表現を深めていくことで、新たなビジュアルコミュニケーションの手法を段階的に広げていくことができるような、授業システムの構築を行なって行きたい。

✓ その他、担当した学生の成果物（作品や発表の様子等）や教育に関する受賞歴があれば記載

① 花で描こうフラワーアートプロジェクト」の図案提案及びイベントの運営（つくば中央地区活性化協議会）（2011年～2017年）実施概要：キャラクターデザイン授業履修者に授業内コンペティションを行い、筆者監修のもと、つくば駅に隣接する駐車場のサインデザインリニューアルを行った。各フロアにおけるキャラクターデザインの指導及び、全ての車室、フロア等サインデザインの策定を行なった。施工後に開催したリニューアルPRイベントの際行った、駐車場利用者へのアンケート調査にて、9割以上の高評価を得た。

② つくば駅隣接駐車場における車室サインデザイン（一般財団法人つくば都市交通センター）（2011年～2012年）

実施概要：東日本大震災への追悼として企画した「花で描こうフラワーアートプロジェクト」。「メディアデザイン演習A1」授業履修生に図案を提案させ、イベントに使用されるロゴ、イベントポスター、サインなどの制作及び、イベントの運営を行った。学生は、デザインやイベント運営を通して、地域と積極的に関わることにより主体性が育成された。フラワーアートは集客性があり、地域の活性化にもつながっている。

③ 地域活性化のための飲食店紹介プロジェクト「つくばグルメ」（一般財団法人つくば都市交通センター）

実施概要：担当するゼミ生への卒業研究論文の執筆支援の一環として、つくば駅近郊の飲食店にて、一般利用者の視点で取材を行い、フリーペーパーの制作を行った。本冊子は年1回発刊し、2019年度で6号目となり、毎号3000冊の冊子が印刷され、公共施設等で配布し、地域の活性化に繋がっている。担当ゼミ生により2019年まで継続して発刊を続けた。

④ シニア向け文化事業（盆栽・文芸・茶道・華道等）への広報デザインの実践（つくば文化協会）

実施概要：「メディアデザイン演習A1・2」授業でのアクティブラーニング課題として、選抜した学生によるデザインプロジェクトを立ち上げ、つくば市のシニアが多数所属し芸術活動を行う団体「つくば文化協会」へのポスター、イベントプログラムの作成等、学生スタッフへのデザイン指導を行った。2017年に同団体より感謝状を受領。

参考資料

授業改善報告書（過去 3 年分のもの）

- ✓ 教育の方法等で取り上げたものについて、エビデンスとして提示できるものを掲載。ICT 関連のもので公開するのが難しいものは「部外秘」としてもかまいません