

# 自走・継続する学びの基礎を考える

## 「デザイン基礎A」「デザイン基礎B」のカリキュラム計画

高城 光

デザイン学科

Devising a foundation for self-directed and continuous learning  
— Organization of “Basics of Design A” and “Basics of Design B” classes

TAKASHIRO Hikari

*Department of Design*

(Received October 31, 2023 ; Accepted December 8, 2023)

キーワード: デザイン教育

### Abstract

Tokyo Polytechnic University, Faculty of Arts, Department of Design has changed the content of “Basics of Design A” and “Basics of Design B”, which are common specialized subjects for 1st-year students, from 2023 academic year. The author has been involved in the changes since 2022, and was in charge of class content and lesson planning. Before formulating the plan, the author investigated the contents and plans of the old classes and their problems, as well as the contents and plans of other classes being offered at the same time, and comprehensively considered the characteristics of “design” learning and the characteristics of the students. This paper describes this process and the goals of the “Basics of Design A” and “Basics of Design B” course content and plans.

## 1.はじめに

東京工芸大学芸術学部デザイン学科(以下、デザイン学科とする)は、今年度(2023年度)から1年次の共通専門科目にあたる「デザイン基礎A」「デザイン基礎B」(以下、「デザイン基礎A・B」と総称する)の内容を大幅に変更した。筆者は、2022年度後期より変更に関わり、授業内容・授業計画の立案を担当した。立案に至るまでに、旧授業内容・授業計画やその問題点、同時に開講する他授業の内容・授業計画等を調査し、それらと「デザイン」の学びの特徴や学生の特性等を総合的に考慮した。本稿ではこのプロセスおよび「デザイン基礎A・B」の授業内容・授業計画について報告する。

## 2.用語の定義

本稿では、カリキュラムの各科目を区別するために以下の用語を用いる(図1)。

- 専門領域: 専門性の違いに基づく、デザイン学科内の区分。グラフィックデザイン・イラストレーション・映像情報デザイン・空間プロダクトデザインの4領域がある。
- 共通専門科目: 1～4年次のカリキュラムのうち、4領域に属さない演習・講義科目。1年次の科目はすべて共通専門科目である。
- 領域科目: 2～4年次のカリキュラムのうち、4領域に属する演習・講義科目。
- 領域演習科目: 領域科目のうちの演習科目と、それらに連続する1年次の演習科目の通称。2023年度のカリキュラムでは、領域演習の科目名は、各専門領域名に進度を表す数字(I～III)と記号(A～D)が付属する。

## 3.ディプロマ・ポリシーにおける重点—自走と継続

東京工芸大学芸術学部は、7つのディプロマ・ポリシーを定めている<sup>1)</sup>。これらのポリシーはデザイン学科のカリ

	1年次		2年次		3年次		4年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
基礎	デザイン基礎 A	デザイン基礎 B						
専門領域	グラフィックデザイン領域	グラフィックデザイン I 奇数クラス	グラフィックデザイン I 偶数クラス	グラフィックデザイン II A グラフィックデザイン II C	グラフィックデザイン II B グラフィックデザイン II D	グラフィックデザイン III A	グラフィックデザイン III B	卒業研究
	イラストレーション領域	イラストレーション I 奇数クラス	イラストレーション I 偶数クラス	イラストレーション II A イラストレーション II C	イラストレーション II B イラストレーション II D	イラストレーション III A	イラストレーション III B	卒業研究
	映像情報デザイン領域	映像情報デザイン I 偶数クラス	映像情報デザイン I 奇数クラス	映像情報デザイン II A 映像情報デザイン II C	映像情報デザイン II B 映像情報デザイン II D	映像情報デザイン III A	映像情報デザイン III B	卒業研究
	空間プロダクトデザイン領域	空間プロダクトデザイン I 偶数クラス	空間プロダクトデザイン I 奇数クラス	空間プロダクトデザイン II A 空間プロダクトデザイン II C	空間プロダクトデザイン II B 空間プロダクトデザイン II D	空間プロダクトデザイン III A	空間プロダクトデザイン III B	卒業研究
	共通専門科目		領域科目		領域演習科目			

図1 2023年度 デザイン学科のカリキュラムツリー(必修および選択必修の演習科目を抜粋)

キュラムが目指す目標であるだけでなく、創作・研究する人の基本的な態度であり、大学卒業後も継続して研鑽されるべきである。卒業時点で身につけている力だけで創作・研究活動を続けていくことはできず、真の教育効果は大学卒業時点ではなく、生涯にわたって測られ続けるものといえる。

「デザイン基礎A・B」はデザイン学科の学生全員が入学と同時に履修する科目であり、教育目標達成のペースを作る役目を担っている。したがって、卒業以降も自走するモチベーションと、それを長く継続できる状態を示したディプロマ・ポリシーの7番(自ら継続的に学び、自己を成長させる志向性を有している)を重視する。

#### 4. 「デザイン基礎A・B」の位置付け

本章では、デザイン学科の教員へのヒアリングや2022年度以前に行われた共通専門科目に関する会議資料に基づき、「デザイン基礎A・B」の設置経緯とデザイン学科カリキュラム全体での位置付けを述べる。

##### 4.1. デザイン学科のカリキュラム構造と特徴

デザイン学科は2014年度から4領域制をとっており、

カリキュラムはそれぞれの専門領域に基づいている。入学時には専門領域を区別せずに選抜試験を行う。学生は1・2年次で全ての専門領域の基礎を学ぶことができ、3・4年次で専門領域に所属する。このカリキュラム構造は、デザイン分野の幅広さを学び、自分の専門的な作品制作に他領域の知見を活用することを期待したものである。学生たちは入学時点で興味を持っていた領域以外に進路を変えることも多い。また、3年次に専門領域に所属した後も、1・2年次に学習した知識を活用して、領域横断的な作品制作に取り組む者もある。デザイン学科の特徴は、学生の志向と専門領域での学びのミスマッチを防ぎ、作品制作の幅を広げることに一定の寄与をしている。

それぞれの専門領域は1～3年次までの各学年で領域演習科目を開講している。学生は、1年次に4領域全ての領域演習科目(グラフィックデザインI・イラストレーションI・映像情報デザインI・空間プロダクトデザインI。以降これらの4科目をまとめて「領域演習I」と呼称する)の履修が強く推奨されており、専門領域の基礎知識と技術を網羅できる。

この仕組みには、各専門領域の相互連携不足の恐れもある。特に1・2年次では、創作・研究活動全般に対しての

取り組み態度など、専門領域以前の基礎を学ぶ機会が不足することや、複数領域で必要な知識・技術の重複や抜けの可能性があった。また、より発展的な課題として、複数領域を横断した知識・技術の積み上げや活用をはかる機会も求められていた。したがって、領域演習Iで扱わない専門領域以前の基礎や、専門領域を横断した相互連携を担う基礎的な共通専門科目が求められる。そのような科目として、2014年度には「デザイン演習I」が設置され、その後幾度かの再編を経て現在に至っている。次節からは、「デザイン基礎A・B」の前身である「デザイン演習I」などの内容を踏まえながら、2022年度までの「デザイン基礎A・B」がどのような内容を扱っていたかを述べる。

#### 4.2.「デザイン基礎A・B」の設置

「デザイン基礎A・B」はそれまでの必修科目(3年次進級要件)である「デザイン演習I」と、選択科目「グラフィックPCI」に代わる科目として、2019年度に開講された<sup>2)</sup>。

当時の会議資料等によれば、共通専門科目の再編の目的は、グラフィックソフトウェア(主にAdobe Illustrator・Adobe Photoshop)の教育機会を増やすことだった。グラフィックソフトウェアのスキルは専門領域を問わず非

常に重要であるにも関わらず、これらのソフトウェアを学ぶ機会は、必修科目である「デザイン演習I」の「イメージ」「コンポジション」の2課題・計10週しかなかった。10週が終わって以降はソフトウェアを主題とした必修科目はなく、練習機会と継続性がないことは問題になっていた。「グラフィックPCI」は選択科目だが、この点を補う授業内容を備えており、「デザイン演習I」の内容と組み合わせる新しい必修科目を編成するに至ったのである。

しかし、2019年度以降も、グラフィックソフトウェアの修得機会が足りないことは問題として残っている。「デザイン基礎A・B」2科目のうちグラフィックソフトウェアを扱うのは「デザイン基礎A」である<sup>3)</sup>。「デザイン基礎A」は、実施するPC教室の収容人数の問題から、1年生の全員が同時に履修することができなかった。そのため、学籍番号で分けたクラスが設けられ、グラフィックソフトウェアの習得機会は前後期合わせておよそ15週であった。学生は、年間30週のうち最大で15週の間、グラフィックソフトウェアを使わないことがあった。この状況を改善するため、2023年度に向けて共通専門科目の再々編が計画された(図2)。

#### 4.3.「デザイン基礎A・B」の再編

2023年度から、「デザイン基礎A・B」は次のような形式で開講されている。まず、「デザイン基礎B」が担っていたペーパーメディアへの描画を、新規開講科目「基礎ドローイング」に割り振り、「デザイン基礎A・B」の30週全てでグラフィックソフトウェアを扱う<sup>4)</sup>。その上で、月曜・金曜に通年で開講していた「デザイン基礎A・B」をいずれも半期とし、前後期の連続履修を前提とした枠組みとした。月曜・金曜の各時限は、前期に「デザイン基礎A」、後期に「デザイン基礎B」が開講されるが、学生は月曜または金曜のいずれかを履修する。履修する曜日は学籍番号の奇数・偶数によってあらかじめ指定される。

この枠組み変更によって、デザイン学科学生は通年にわたってグラフィックソフトウェアを扱う機会を得られるようになった。

以上のような経緯を経て、「デザイン基礎A・B」は、通年にわたりグラフィックソフトウェアを扱う科目としてPC演習室で開講されることとなった。筆者はこの枠組みがおおよそ決定して以降に内容の再編に関わり、授業内容・計画を担当した。



図2 2022年度までの「デザイン基礎A・B」のクラス編成と、2023年度からの編成

#### 4.4.領域演習との関わり

本節では、「デザイン基礎A・B」と同時に開講されている「領域演習I」が扱う内容を述べる。1年生は「領域演習I」の全科目を履修することが強く推奨されており、したがって「デザイン基礎A・B」との内容の相互補完や、科目をまたいだ知識の積み上げの可能性があると予想された。しかし、各科目の担当教員に課題内容や扱うスキル・道具を聞き取ったところ、各科目に隔たりがあった。

##### ○グラフィックデザインI

- ・内 容:色・文字・構成による視覚表現を体験する。自己イメージをテーマにした小物類や、自分の名前を題材としたロゴマークなどに取り組む。
- ・スキル・道具:グラフィックソフトウェアの使用を想定しているが、アナログメディアでもよい。

##### ○イラストレーションI

- ・内 容:デザインにおけるイラストレーションの位置づけや表現の広がり理解する。さまざまな画材・技法を扱うワークショップや、ラフチェックを重ねるブラッシュアップのプロセスを体験する。
- ・スキル・道具:アナログメディア(絵の具・紙など)を重点的に取り上げる。

##### ○映像情報デザインI

- ・内 容:映像表現のさまざまな手法と考え方を試みる。また、情報の可視化やインタラクティブ性のある表現と技法を学ぶ。
- ・スキル・道具:デジタルメディアを基本とし、Adobe After Effectsの使い方や基本的なプログラミングスキルを扱う。絵コンテ・Vコンテなどの描き方も扱う。

##### ○空間プロダクトデザインI

- ・内 容:段階を踏んだワークショップなどにより、対象の立体的・空間的な捉え方・扱い方を学ぶ。立体・空間が人の心理に及ぼす影響を考える。
- ・スキル・道具:紙やスタイロフォームなどの扱いやすいアナログ素材で、立体物を制作する。

このように、「領域演習I」で取り扱う内容やスキル・道具は各領域の専門性に根ざし、共通点に乏しい。「デザイン基礎A・B」に取り込みうるのは、コンピューターの使い方やデジタル／アナログメディアの使い分け、解像度や

色彩に関する知識などのごく基礎的な部分と思われる。また、社会や人について深く考えたり、デザイン全般を広く俯瞰するような総合的な教養の範囲もカバーしようと考えられた。

#### 5.「デザイン基礎A・B」の履修者

本章では、「デザイン基礎A・B」を履修するデザイン学科1年生がどのような知識・技術を持っているか、入学試験の内容や教員への例年の傾向の聞き取りに基づいて述べる。

##### 5.1.入学選抜から見る入学生の傾向

デザイン学科の入学生の8割が、総合型選抜・学校推薦型選抜・一般選抜のいずれかをを経て入学する。その内訳はおよそ3分の1ずつである(表1)。一般選抜のI期A方式、およびB・C方式を除くいずれにも面接試験が課され、自作品の持参を求めるが、その内容はデッサン・ポスター・映像作品などさまざまである。美術予備校などで描写の訓練を受けていない受験生も多い。したがって、全般に現代の社会生活の中にあるデザインへの興味や、ものを作ることに對する積極性や、専門的知識・技能への探究心の強さといった態度の面に重きが置かれる傾向にある。

一般選抜ではいずれも学力試験が課される。これらの合格者は高校の教育課程を前提にした学力試験におい

入試区分	2023年度	2022年度
総合型選抜(課題・面接)	66	73
学校推薦型選抜(公募制)(調査書・面接) 同窓生子女特別推薦入試	9	10
学校推薦型選抜(指定校)(面接)	58	52
一般選抜	37	32
(内訳) I期A方式(学力)	11	13
II期A方式(学力・面接)	2	5
I・II期B方式(学力・表現力)	24	14
I・II期C方式(共通テスト)	9	—
全学統一選抜(学力)	11	11
表現力選抜(表現力・エントリーシート)	5	4
留学生選抜(表現力・面接)	8	13
合計	194	195

表1 デザイン学科入学生の入試区分(2023・2022年度)単位:人

て相応の優秀さを備えている。また、学校推薦型選抜では学校長による推薦が必要である。高校の教育課程や学校生活全般において外れたところがなく、優秀な生徒が多いと考えられる。

以上のことから、デザイン学科の入学生の多くは、創作活動そのものに対する意欲は高く、高校までの教育課程に親和性があり、与えられた課題に対して誠実に取り組む姿勢を備える学生が多いと考えられる。

デザイン学科教員からの聞き取りでは、受験生の傾向として次のような指摘があった。

- デザインに対する漠然としたよいイメージがある。その根拠には、自身が親しんできた制作活動の経験などがある。
- デザイナーやデザイン分野の広がりに関する知識が少ない。
- 自分の経験や身近な範囲にあるデザインの中でも、視覚メディアに目が向いており、その延長にあるイラストレーションやグラフィックデザインへの志向が強い。
- デザインを、自己表現が周囲に認められることと考える者がある。

### 5.2.1 年生によく見られる性質

教員からの聞き取りによれば、1年生の性質として次のような傾向が指摘された。

- まじめであり、与えられた課題に応えようとする。
- 極端に突出したり、道から外れることへのためらいがある。
- デザインに対して批判的に良し悪しとその背景を客観的・分析的に考える力が未熟である。
- 「デザイン」などの言葉に対する固定観念がある。
- 「作る側の視点」が未熟である。デザインの意図の分析や制作・製造の過程、そこに必要な時間や労力を想像できない。
- デジタルアプリケーションの操作に頼って制作しようとする傾向があり、さまざまな素材を手で直接造形する経験に乏しい。
- 大学の評価基準の「合格」すなわち単位が取ればよい、と考えて作品の質を追求しない学生が一定数いる。
- 下準備やブラッシュアップを「面倒くさい」と感じて避ける学生がいる。

筆者は2023年度に助教として着任するまで、大学助手として働いていた。その中で観察されたのは、学生は互

いの影響を受けるということである。例えば、同じ研究室の仲間の中に目立った作品を作る学生がいれば、周りの学生もそれに影響されて作品が良くなることが多い。大人数のクラスであっても、良い作品を作る突出した学生が数名いれば、他の学生の上達も期待できる。また、普段行動をとるとするグループの友人に教員に積極的に質問をするタイプがいれば、一緒に行動する他の学生も、コミュニケーションを積極的に取り始める。逆に、制作時間中の私語や教室の出入りが多いと、教室全体の緊張感はゆるむ。学生グループのSNSの中で「あの課題は〇〇を使わないといけならしい」といった誤った情報が広まってしまいうこともある。

以上の傾向から想定される「デザイン基礎A・B」の履修生像は、以下のようなものである。

- 絵を描いたり、ものを作ったりする経験と、それを好きと思う気持ちがある。
- 自分の好きな絵やものづくりで「人の役に立ちたい(求められたい)」という希望がある。
- 一方、そのクオリティの基準は高くなく、それを上げる手段もまだ知らない。
- 教員や他の学生の様子をよく見て知っており、制作態度や作品の質が影響を受ける。
- 奇抜なこと・新奇なことや突出した自己主張を求めない。
- 「デザイン」に対する知識・批評眼が未熟であり、視野も狭い。
- 自分にとって既知の「デザイン」から外れる新しい知識を受け入れにくい。

## 6. 「デザイン基礎A・B」の学びの主旨

以上を踏まえて、本章では「デザイン基礎A・B」のねらいを述べる。「デザイン基礎A・B」の課題内容は、前身の科目である「デザイン演習I(～2018年度)」「グラフィックPCI(～2018年度)」「デザイン基礎A(～2022年度)」を踏まえている。その内容をスキルと制作態度の点から述べる。

### 6.1. 学ぶべきスキル

「デザイン基礎A・B」で学ぶべきスキルは、主に前述の3科目で扱ったグラフィックソフトウェアの操作技術と、その前提にあるコンピューターやデジタル制作の基礎知識である。具体的には次の項目である。

- コンピューターの基礎：パソコンの基本的な仕組み、

電源のオンオフ、キーボードとショートカットの活用、外部メモリ・クラウドサーバーを使ったデータ管理の仕方など。

- デジタル制作の基礎: Adobeソフトウェアの使い分け、カラーモード(RGB/CMYK)と解像度の理解、スキャンとプリントアウトのしかた、トリムマークの使い方など。
- グラフィックソフトウェア(Adobe IllustratorとAdobe Photoshop)の基本技術: ベクターデータとラスターデータの区別と特性、図形の描画、色の補正と管理、画像合成、アートボードの使い方、レイヤーの使い方、基本的な文字組みなど。

## 6.2. 目指すべき到達目標

本節では、「デザイン基礎A・B」を通して目指すべき学生の状態を述べる。それは、専門領域以前の、芸術を学ぶ学生としてあるべき制作態度や学びの「自走と継続」が達成されている状態である。この目標設定は、「デザイン演習I」の後期に実施されていたワークショップの内容や基礎カリキュラムに関する会議資料を参考にしている。

### 6.2.1. 「問う」姿勢で学ぶ

大学での学びは高校とは異なる点が多く、学びの態度の転換が重要な課題である。最も大きな違いは「自ら」学ばなければならないという点である。大学での学びは、出題に答える形式ではなく、学ぶべきテーマを自ら見つけなければならない。そのため、学生は「答える」姿勢よりも「問う」姿勢を求められる。

この姿勢は、入学時から時間をかけて醸成されると考えられる。「デザイン基礎A・B」では、テーマや表現方法の裁量を徐々に広げていくことで、学生が制作の糸口を見つけたり、発展的な内容に自ら取り組む機会を設ける。また、後期の「デザイン基礎B」では創作・研究そのものの背景や前提にある人の心理や行為、メディアの特性などを取り上げ、深い思索を促す。

### 6.2.2. 「私」を自走の起点にする

世の中の創作・研究する人が活動する理由は十人十色だが、根本的には「創作・研究する人」というアイデンティティの位置付けと自認があると思われる。このアイデンティティを育むことは、創作・研究で長期的な教育効果を

挙げるための、持続的かつ本質的な手段である。

デザイン学科の入学生のほとんどは10代後半から20代前半である。この年代はいわゆる青年期にあたり、自分が社会の中でどのようにありうるかという「〇〇としての自分(社会的アイデンティティ)」の模索・形成が始まる時期でもある<sup>5)</sup>。

社会的なアイデンティティは、「〇〇としての私」として他者とコミュニケーションを取ることや、自分自身が「〇〇としてのあなた」を前提に扱われた経験の積み重ねによって育まれる<sup>6)</sup>。したがって大学教育では、学生が一人の創作・研究者として扱われることや、学生・教員どうしが公私に関わらず創作・研究について話し合える環境が必要と考える。

「デザイン基礎A・B」においては、互いの作品を鑑賞しコメントする機会をなるべく全員に設ける。その中で教員が学生を適切に指導し、かつ創作・研究者として尊重する態度をとるよう努める。

### 6.2.3. 「観察力」によって学びのフィールドを広げる

多くの学生は、デザインに対して「身近にあり好ましい」といったよい印象を持っている。しかし実は、身の回りの範囲や自分にとっての好ましさに視野が留まっていることもある。デザインを作り手の視点で見ると、デザインの表層だけでなく、社会や人と関わる広がりや、作るまでの努力やプロセスに伴う深さが見えてくる。この広がりや深みの豊かさがあるからこそ、学生たちは卒業後も長く学び続けなければならない。作り手の視点をもつことが、学生が学びを維持しうるフィールドの豊かさを正しく捉えることを助ける。

「作り手の視点」とは、一つの視点ではなくさまざまな視野・視点を使いこなす総合的な観察力だと思われる。例えば、製造者や使い手の視点、人や社会の幸福にデザインがどう役立ちうるかという社会的展望を持つことや、あるいは造形面において、使用環境を含めたマクロな視点から、素材のディテールや色調の差に至る繊細な視点などを自在に使いこなすこと、などである。

「デザイン基礎A・B」においては、既存のデザインを観察・模写することでデザイナーの制作プロセスやクオリティを上げるための工夫を体験し、新たな視点を得ることを助ける。

## 6.2.4.技術向上と制作のよい循環にある

新しい技術や手法を学ぶことは、新しい作品制作の着想源となる。また、デジタル／アナログ技術の活用や鍛錬によって制作効率が上がることは、技術的なつまづきによる中断を回避し、より本質的な問題へ取り組む時間を増やす。何より、思った通りのことができる、手応えのある制作は楽しい。磨かれた技術は、制作を長く続ける動機になる。

多くの学生たちは大学で初めて「制作にどっぷり浸かった」生活を始める。毎日作り続ける環境下では、人によって程度の差こそあれ、誰もが技術的に成長するものである。「デザイン基礎A・B」では、習得した技術を反復し、技術の一層の定着をはかる。また、ショートカットキーなどの効率的な制作のコツを積極的に伝え、速く・多く作り、考えを刺激する。

## 6.2.5.「志」を持つ

芸術を学び始めたばかりの学生にとって、自分の作品が正面から批評される経験は過酷である。厳しい評価を受けたとき、自分の人間性や価値観そのものが否定されたかのように感じる学生もいる。一方で、学生たちは、大学を卒業すれば、作品に必ずコメントがもらえる環境から離れなければならない。学生たちが、厳しい意見にさらされたり、反響の乏しい時にも創作・研究を続けるためには、創作・研究が社会でなしうる価値を理解し、信じる必要がある。

これはいわば「志」とも言える。デザイン学科のカリキュラムにおいては、2013年度以前のHP (Human Product) コースの目指す教育内容として現れる。「志」は創作・研究する人としての自立を前提に、今ある社会や自分をよく観察し、その先に行く未達成・未実在の理念として自分で見つけなければならない。

「デザイン基礎A・B」では、そのプロセスを助けるために、自分の成長や変化を振り返りヒントとする機会を取り入れたかった。

誰にでも、ポートフォリオをまとめていて過去の作品を見て赤面するような経験はある。そういった時は過去の自分だけではなく、成長した現在の自分や、現在の自分を未熟なものとして見るであろう未来の自分もあらわれる。過去を振り返ることは、創作・研究を継続し続ける自分へ心に向けることでもある。こうした機会は、学生の志向性を支

えるだろう。

## 7.「デザイン基礎A・B」の授業内容

以上の目標設定を踏まえて、筆者は「デザイン基礎A・B」の課題内容を立案・検討した。前後期を通してPC演習室で開講し、グラフィックソフトウェア (Adobe Illustrator・Adobe Photoshop) の練習をベースとする。ソフトウェアの技術訓練は作品制作の流れの中で網羅できるように時系列上に計画し、技術の習得と同時に、クオリティの高い作品制作の流れを体験することも狙った。

### 7.1.構造——観察と応用

「デザイン基礎A・B」の構造として、前後期の課題内容に対応関係を作った。「デザイン基礎A」(前期)では、既存のデザインをデジタルアプリケーションで模写・模倣する。「デザイン基礎B」(後期)では、その応用によってオリジナルの作品を作る。この対応関係には以下の狙いがある。

- 独創性の少ない作品から始める。作品と人格が別々であることを体感し、作品を見られ、批評されることの衝撃をやわらげる。
- すぐに作り始められる課題から始める。作りながら考えるときに起こる、手と頭の連動を体感する。
- 一見簡単に見えるが、実は手間がかかる模写から始める。デザインの複雑さと奥行きを印象づける。
- 同じ技術を前後期に繰り返し使い、技術の定着を図る。
- 課題の繰り返しに数ヶ月の期間を空け、学生自身の技術の定着と向上への気づきを促す。

### 7.2.内容——視点を広げ、深める

「デザイン基礎A・B」の課題内容は次の通りである。

- デザイン基礎A
  - ・ 課題1 シンボルマーク:要素を象る(図4)
 

幾何学形態を主体としたシンボルマークを模写する。Illustratorの基本的な図形描画機能を学び、図形の均整や正確な描画を観察する。
  - ・ 課題2 画像編集1:色と光(図5)
 

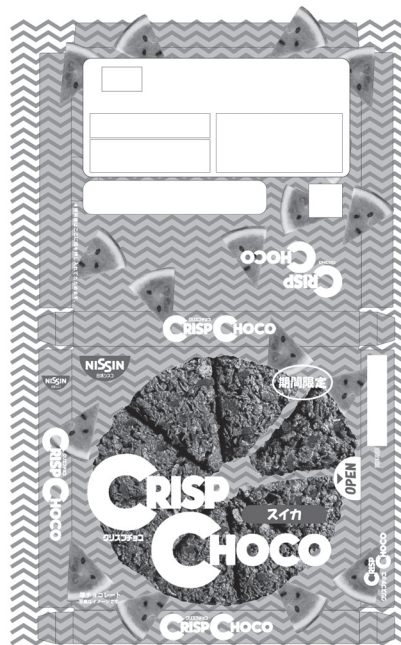
画像の色調や光を調整する。Adobe Photoshopの基本的な機能を学び、色や光による印象の違いを観察する。
  - ・ 課題3 パッケージ:平面と立体(図6)
 

既存の食品パッケージの要素を用い、味やターゲットを変えて展開する。Illustratorで色・画像・テキストチャー

<p><b>デザイン基礎 A</b></p> <p>模写と観察</p>	<p><b>シンボルマーク</b> 要素を象る</p> <p>幾何学形態を主体としたシンボルマークを模写する。Illustrator の基本的な図形描画機能を学び、図形の均整や正確な描画を観察する。</p>	<p><b>画像編集</b> 色調補正・合成</p> <p>画像の色調や光を調整する。Photoshop の基本的な機能を学び、色や光による印象の違いを観察する。</p>	<p><b>パッケージ</b> 平面と立体</p> <p>既存の食品パッケージの要素を用い、味やターゲットを変えて展開する。Illustrator で色・画像・テクスチャーを扱い、平面を立体に起こす技術を観察する。</p>	<p><b>フォーマット</b> 文字と言葉を扱う</p> <p>フォーマットを使い、雑誌の写真と文章を再構成する。Illustrator で長文の文字情報を扱うフォーマットによる文字情報の整理と階層化を観察する。</p>
<p><b>デザイン基礎 B</b></p> <p>観察結果を応用する</p>	<p><b>ピクトグラム</b> 典型を考える</p> <p>ピクトグラムをデザインし、Illustrator で描画する。Illustrator の図形描画機能を応用する。非言語による情報伝達的前提となる「ものの典型」を考える。</p>	<p><b>画像編集</b> テーマに基づく表現</p> <p>組写真を撮影し、印刷メディアと動画に展開する。Photoshop の機能の応用メディア（印刷と平面・ディスプレイと動画）の特性を考える。</p>	<p><b>パッケージ</b> 立体と行為</p> <p>ものやことを包むパッケージを考案する。Illustrator を使い、展開図を設計する。ものを包む立体を通し、もの・空間・行為の関係を考える。</p>	<p><b>プレゼンテーション</b> 情報の構造</p> <p>文章と画像を用い、プレゼンテーションボードを作る。文字情報を整理し、Illustrator でレイアウトする。情報の階層を理解し、適切なフォーマットを考える。</p>

図3 「デザイン基礎A・B」の各課題の対応関係

デザイン基礎 A	円 Circle	四角形 Rectangle	三角形 五角形 Triangle & Pentagon	線 Line
課題1 観察要素—シンボルマーク	線対称 Line Symmetry	点対称 Point Symmetry	軸対称 Axial Symmetry	中心対称 Centric Symmetry
課題2 図形描画機能	線対称 Line Symmetry	点対称 Point Symmetry	軸対称 Axial Symmetry	中心対称 Centric Symmetry
課題3 繰り返しとリズム Repetition	線対称 Line Symmetry	点対称 Point Symmetry	軸対称 Axial Symmetry	中心対称 Centric Symmetry
課題4 奥行きと空間 Depth & Perspective	線対称 Line Symmetry	点対称 Point Symmetry	軸対称 Axial Symmetry	中心対称 Centric Symmetry



左上:図4 課題1・シンボルマークのトレース(制作:菊池和香葉)  
 左下:図5 課題2・画像編集—画像をベースとした合成(制作:飯田芹奈)  
 右:図6 課題3・パッケージ(展開図)(制作:遠藤加奈子)



を扱い、平面を立体に起こす技術を観察する。

- ・ 課題4 フォーマット:文字と言葉を扱う  
フォーマットを使い、雑誌の写真と文章を再構成する。Illustratorで長文を扱うためのフォーマットと、文字情報の整理・階層化を観察する。
- デザイン基礎B
- ・ 課題1 ピクトグラム:典型を考える  
ピクトグラムをデザインし、Illustratorで描画する。Illustratorの図形描画機能を応用する。非言語による情報伝達の前提となる「ものの典型」を考える。
- ・ 課題2 画像編集2:テーマに基づいた表現  
組写真を撮影し、印刷メディアと動画に展開する。Photoshopの機能を応用し、メディア(印刷と平面・ディスプレイと動画)の特性を考える。
- ・ 課題3 パッケージ:立体と行為  
ものやことを包むパッケージを考案する。Illustratorを使い、展開図を設計する。ものを包む立体を通し、もの・空間・行為の関係を考える。
- ・ 課題4 プレゼンテーションボード:情報の構造  
文章と画像を用い、プレゼンテーションボードを作る。文字情報を整理し、Illustratorでレイアウトする。情報の階層を理解し、適切なフォーマットを考える。

これらの課題では、視野を広げるという観点から、4つの専門領域をまたぐ内容を扱っている。例えば、「デザイン基礎A」課題3・パッケージにはプロダクトデザイン(中身の保護と外形の美観の両立)とグラフィックデザイン(中身の情報を正しく伝える視覚造形)が関わる。「デザイン基礎B」課題1・ピクトグラムには、情報デザイン(言語・非言語の使い分けによる情報伝達)とグラフィックデザイン(簡潔な造形)が関わる。また、領域を問わず必要な基礎的な知識(解像度や加色/減色混合の区別など)を原理的に理解するため、それらの知識を実践する課題を設けている。

また、視点を深めるという観点では、身近な食品パッケージやシンボルマークを取り上げることで、学生がこれまで触れてきた身近な「デザイン」の裏にある制約やプロセスへの気づきを促している。また、取り上げる作品のデザイナーやデザイン史上の位置付けを説明し、歴史的なつながりへの意識づけを試みている。

## 8.おわりに——今後の改善のために

本稿の執筆時点で、「デザイン基礎A」が終了し、「デザイン基礎B」の課題が進んでいる。前期の15週をかけてグラフィックソフトウェアに取り組んだことは、授業評価アンケート等でよい評価を得ており、スキルの習得には一定の成果があったと考えられる。一方、グラフィックソフトウェアの技術的なレクチャーの負担が大きく、既存のデザインをじっくり観察するよりも、規定の週数内で課題を完成させるための作業に終始してしまった。また、開講教室がPC演習室であることから、アナログメディアを取り扱うことが難しく、アナログ・デジタルの効果的な使い分けやそれらを行き来する制作をどう教えるかは大きな課題となっている。

教員側の問題としては、月曜・金曜で4クラスを同時開講する際、4クラスの担当教員(専任教員2名・非常勤講師2名)間での進度のズレや学生のレベルの幅への対応に負担があった。また、「問う」姿勢や「志」などの抽象的な観念はこれらの教員間で共有しにくく、より具体的な目標に明文化するのを感じている。

今期の問題の改善だけではなく、デザインメディアや学生の変化に合わせて内容を引き続き見直す必要がある。例えば、AIの活用は専門領域を問わず重要なテーマであり、今後の課題内容に取り入れることを検討している。また、映像メディアやインタラクティブメディアの重要性はすでに高く、映像情報デザイン領域の領域演習で扱っているこれらの内容を取り扱う可能性も考えられる。

しかし、「デザイン基礎A・B」はデザイン学科の学生にとって学びの基礎に位置付けられる科目である。高校から大学への学びの転換をスムーズに行うには、先進的な技術へと急ぐばかりでなく、学生自身がものづくりや成長の手応えを感じられる、地に足のついた課題を考えたい。

## 註

- 1 東京工芸大学芸術学部のディプロマ・ポリシーは次の通り。
  - 1 メディア芸術を基盤とした各分野の専門的な知識を有している。
  - 2 作品を制作するための各分野の専門的な技能を有している。
  - 3 多様な人々、社会、文化に関する幅広い知識と教養を有している。
  - 4 コミュニケーション力や論理的思考力等の汎用的な技能を有している。
  - 5 リーダーシップやメンバーシップ等の社会で必要な態度を有している。
  - 6 これまで習得した知識・技能・態度を総合して、新たな提案、表現ができる創造力を有している。
  - 7 自ら継続的に学び、自己を成長させる志向性を有している。  
(『2023 芸術学部 履修要項』に基づく)
- 2 2018年度のシラバスによれば、「デザイン演習I」「グラフィックPCI」の内容は大きく次のように構成されている。
  - デザイン演習I(通年・必修科目)
 

科目概要:デザイン領域に共通する基礎的な知識や技術、観点を身につけるため、前期はイメージ・コンポジション・スケッチの各演習と、後期にテーマ(人・生活・社会)を指定したワークショップ形式の授業により、各々3つのセッションで学ぶ。

前期:イメージ・コンポジション・スケッチ  
後期:ワークショップ(人・生活・社会)
  - グラフィックPC(前期+後期・選択科目)
 

科目概要:現代において、グラフィックデザインを実践する上で必須となるのが、IllustratorやPhotoshopといったソフトウェアである。それらの操作方法を教えると同時に、基礎的な造形力を育成することを目指す。

前・後期:Illustrator+Photoshop(前後期同内容)
- 3 2019年度のシラバスによれば、「デザイン基礎A・B」は次のように構成された。
  - デザイン基礎A(前期+後期)
 

科目概要:デザインを学ぶにあたって、各専門分野を問わず共通する基礎的な技術や知識、観点を身につけるための科目とする。

特にPCを用いた表現基礎を身につけるためラスタデータ(Photoshop)とベクターデータ(Illustrator)の扱いを学ぶ。

前・後期:コンポジション7週・イメージ7週・総合講評1週  
(前後期同内容)
  - デザイン基礎B(前期+後期)
 

科目概要:デザインを学ぶにあたって、各専門分野を問わず共通する基礎的な技術や知識、観点を身につけるための科目とする。

ペーパーメディアに描画することをベースとし、デッサンによる造形表現、及びスケッチによる記録・伝達手段としての表現を学ぶ。

前・後期:スケッチ7週・デッサン7週・総合講評1週
- 4 ペーパーメディアへの描画は、すでに開講されている「静物デッサン」も推奨科目になっている。学生は「基礎ドローイング」と「静物デッサン」の連続履修によって1年を通して描画力を訓練できる。
- 5 小学館『日本大百科全書(ニッポニカ)電子版』の「青年期」の項では、発達心理学上の青年期を、その境界が曖昧になっているとしたうえで、10代前半から20代前半としている。その上で、青年期の心理的特徴として次のように解説している。
 

「エリクソン(著者注:Erik Erikson・アメリカの精神分析家)は(…)青年期に克服されるべき課題として「自我同一性(アイデンティティ)の確立」をあげた。青年はそれまで一方的、無自覚的に押し付けられた特徴を一種の素材として、個性、統一性、連続性、目的意識をもった人格を自覚的に再構成する必要がある。」
- 6 前掲書「アイデンティティ」の項によれば、アイデンティティは、「社会集団のなかで自覚され、評価される社会的自己のことである。個人は共同体の固有の価値観に自己を同一化し、そのなかでさまざまな社会的役割を積極的に引き受けることによって自己を確立する」とされる。