

デザイン学部

造形デザイン学科

造形デザイン学科-01

アメリカ南西部の裂き織り (2)

デザイン学部 造形デザイン学科 難波久美子

本研究は、日本でも伝統的に織られてきた「裂き織り」という布を裂いて緯糸として織るテキスタイルが、アメリカ南西部ではどのように展開されているかについて調査し、グローバルな視点で人とテキスタイルの関係について考察するものである。アメリカ合衆国南西部は多文化共存の地として知られており、昨年度は先住民族による裂き織りについて調査研究を進めたが、平成 28 年度はその先住民族が居住する地にメキシコから進駐してきたスペイン系アメリカ人による裂き織りを研究対象とする。彼らは自身をヒスパニックやパニッシュと呼ぶことで、メキシコを経由したスペイン人という自覚をみることができる。しかし実際は、先住民族であるネイティブアメリカンとの対峙関係が長く続いた結果として、生活文化も相互的影響が強い。一方テキスタイルにおいては、独自性を保ちながら発展しており、特に対産業への意識が大きく異なるのが興味深い。また、緯糸となる布とテキスタイル上に表現される意匠との関係性についても調査した。

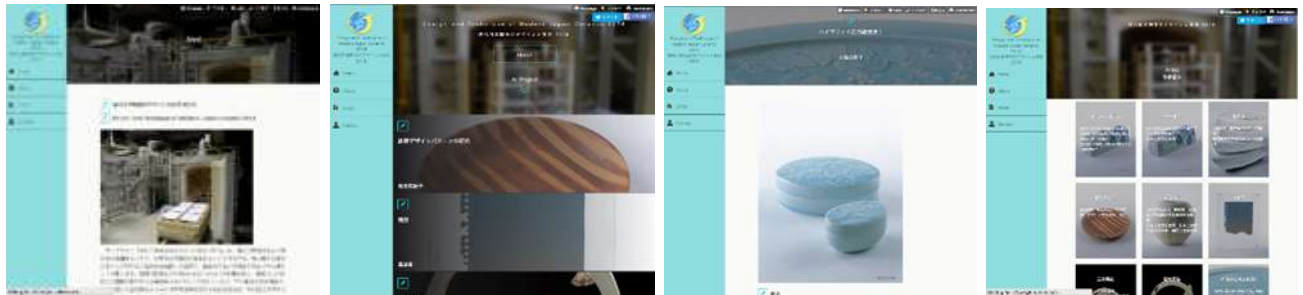
連絡先 難波久美子研究 kumikon@dgn.oka-pu.ac.jp

共同研究「現代日本陶芸のデザインと技法 2017」

共同

デザイン学部造形デザイン学科 久保田厚子
東京芸術大学美術学部 豊福 誠 他 15名

平成 27 年 4 月に設立された共同研究「現代日本陶芸のデザインと技法」は、各地の陶芸家が作品性の向上を目指して協働し、その成果をウェブサイトで公開して文化の振興に寄与することが目的です。今日の日本陶芸は文化に対する価値観の変化から、美術史・陶磁史による造形研究が廃れ作品表現の弱体化が進行しています。同時に国内陶磁器産業の衰退により、設備と技術と人材が失われ原材料入手も困難な状況です。各地に分散し孤立した陶芸家がお互いに触発しその成果を国際社会に発表できる場が必要です。陶芸家が協働する場として岡山県立大学大型ガス炉を運転し、成果発表の場がウェブサイト「現代日本陶芸のデザインと技法」です。アップロードされた日本陶芸は毎年集積され、陶芸家の独自性を著作物として示すことができます。発表されたデザインと技法が陶芸に対する理解と興味を喚起することで、文化の振興に寄与できます。平成 27 年度は「現代日本陶芸のデザインと技法 2016」<http://cdatoma.tumblr.com> を公開しました。継続 2 年目の平成 28 年度は「現代日本陶芸のデザインと技法 2017」を公開します。平成 28 年度は作品撮影を 2 回実施し、撮影に向けて陶芸家が作品制作に取り組みガス炉で焼成しました。4 年継続最終の平成 30 年度に、瀬戸内市立美術館が実作品による特別企画展を行います。ウェブサイトを図録とする展覧会は初の試みです。大学の壁を越えて陶芸家と研究者が連携することで、岡山県立大学では大型ガス炉の焼成回数が増えて実験効果が高まりました。写真家齋城卓によるビューカメラ 4×5 ポジフィルム的美的な視覚効果の特徴とする本ウェブサイトは類例がありません。地方大学のガス焼成炉が芸術文化の振興に寄与する本研究は、継続して集積することで日本陶芸に新しい可能性をもたらします。



<http://cdatoma.tumblr.com>

連絡先 kubota@dgn.oka-pu.ac.jp

博物館の価値発信を支援するデザインに関する研究

独創

デザイン学部 造形デザイン学科 山下明美

1. はじめに

日本には現在約 6000 余りの博物館（博物館法に規定する施設以外や美術館も含む）が存在する。対象物や形態、規模も様々であるが、その価値や使命も時代と共に変化している。近年では、大規模型の博物館だけでなく、中～小規模の地域博物館においてもユニークな試みで鑑賞者や学習者を楽しませる工夫がなされている。また、付属するミュージアムショップの重要性も増している。（「科学博物館におけるミュージアムショップの在り方調査検討委員会報告書」平成 25 年 3 月、一般財団法人全国科学博物館振興財団より）

本研究では、大規模型から地域密着型まで様々な規模と用途をもった博物館のプログラムとミュージアムショップを現地視察や文献等によって調査した。調査結果をふまえ、今年度はデザインによる支援の事例研究として、自然科学関係の博物館向けのミュージアムグッズの企画と提案をおこなった。

2. 研究の概要と成果

多くの美術館や博物館のミュージアムショップでは、急な降雨に備えてビニール傘等も販売しているが、その多くがコンビニ等で販売されているものと大差がなく、ミュージアムグッズとして販売されているものは少ない。そこで、自然科学関係の博物館向けに実用性もそなえたミュージアムグッズとなる傘を考案した。これらの開発にあたっては、チョウ目の成長過程において完全変態で変化する形や翅のパターンや配色の観察から生まれたカラーデザインやバイオミミクリーデザインの研究を応用した。

館の特徴や使命をふまえて企画されたミュージアムグッズは、来館の記念・ギフトにとどまらず、自然科学への学習理解をより高めることや、無関心層へ向けても自然科学への興味をもつきっかけ作りになることも期待される。今後もこれらの研究を続け、博物館活動の支援をおこなっていきたい。

連絡先 デザイン学部 3610 研究室 yamashita@dgn.oka-pu.ac.jp

地域の特徴を活かした知育的なスケッチブックのデザイン開発

共同

デザイン学部 造形デザイン学科 山下明美、野宮謙吾 マルマン株式会社

黄色とモスグリーンの表紙のスケッチブックで知られる老舗文具メーカーのマルマンが手がける親子で遊ぶ図案スケッチブック One day のご当地版「岡山」の各ページの線画イラストのデザインを野宮ゼミと山下ゼミの合同チームで取り組んだ。One day は、これまでは無地が普通であったスケッチブックの画用紙に淡い線画を付加することで、親子で遊ぶツールともなり、子供たちの創造力をより高める新しい使い方を提案したスケッチブックである。ご当地版はすでに金沢、名古屋版が商品化されており、いずれもマルマンと各地元の大学の学生チームと指導教員の協働で開発されている。

地域の特徴を線画イラストで表現することで、魅力あるおみやげとして「地域の観光」を支援する商品ともなることから、学生たちと岡山を想起させるモチーフについて、ディスカッションや検討を重ねてデザイン制作を進めた。「主張しない、余白を活かしたデザイン」「地域のモチーフの単純化」「チームで考え、まとめる」の実践は学生たちにとっても貴重な体験となった。スケッチブック One day 「岡山」は 2017 年中に商品化され、県内の文具店や観光地などで販売される予定である。



図 1

左：マルマンスタッフ（県大デザイン学部 OG）による制作アドバイス
右：デザイン案の選考
2016.12

連絡先 デザイン学部 3610 研究室 yamashita@dgn.oka-pu.ac.jp

設計段階の総合的表現手法の可能性とデザイン教育への応用

独創

デザイン学部 造形デザイン学科 助川たかね

本研究は、かつてはその複雑さのために「unbuilt（建てられない）」建築と呼ばれていた故ザハ・ハディド（Zaha Hadid）のアイデアが技術革新により凄まじい勢いで実現されている過程を調査するなかで着想を得ている。当初は作品に似たものが存在しない「独創性」に着目していたが、次第に作品に共通する「流動性」に注目するようになった。流動性を核とする設計思想や構造・意匠とその影響は、平面図、立面図、断面図、コンピュータ・グラフィクス、模型などで伝えることは極めて難しい。「built（建てられる）」建築となったハディドの実作を、絵画としても評価され二次元でありながら総合的三次元表現を可能にする彼女のドローイングと比較検証するなかで、設計におけるドローイングの更なる表現可能性に着目することになった。

ハディドが描く超複雑な建築及びランドスケープの実現には、クライアント、設計・施工過程の革新、世界各国の専門家、法律や行政の壁、予算と時間など通常の建築プロジェクトより遥かに複雑かつ国際的な組織のマネジメントが要求されるが、もはや実現不可能なものではない。ハディドのデザインに共通する流動性について、彼女の「設計とは、土地や歴史が持つ文脈やエネルギーの流れ方、さらに人々の動きにもたらす変化までも捉えたうえで作品に束ねて行くことであると考えた」ことに起因するという仮説に基づいたうえで、そのドローイングを分析する先行研究は国内外で発表されていない。ハディドは、日本でもようやくその存在が認められかけた「新国際競技場」をめぐる論争の渦中、2016年3月に急逝した。30年間に膨大な作品を残したとは言え、もはや新しい作品を設計することはできない。デザインの限界を打ち破ってきたハディドの「伝えるための表現手法」がデザイン教育の改革に資するものと期待する。

連絡先 takanes@dgn.oka-pu.ac.jp

共通教育科目「日本文学」におけるアクティブ・ラーニングの教材開発―「夢十夜」の場合―

デザイン学部 造形デザイン学科 柴田奈美

アクティブ・ラーニングは演習科目において活用される場合が多いが、講義形式の「日本文学」の授業においても、ミニッツ・ペーパーや挙手という方法を用いれば、部分的にはアクティブ・ラーニングは可能であることを、夏目漱石の「夢十夜」で実践した。

「夢十夜」がアクティブ・ラーニングに適している理由は次の4点である。

① 一作品が独立しているため、15回の授業で扱いやすい。②よく考えると独立した夢の話に関連の見出せる面白さがある。③研究者によってさまざまな解釈がなされており、学生の能動的な読みを引き出しやすい。④十話の中には作家研究を加えることにより、初読の印象が大きく変わる可能性のある作品があり、作品分析や鑑賞の面白さを十分に味わえる作品である。

各回で行ったアクティブ・ラーニングを、具体的に記す。

①オリエンテーションにおいて、漱石について知っていることを5点以上ノートに書かせる。5点以上書けた学生に挙手させて発表させる。さらに追加事項のある学生に挙手させて、発表させる。全てを板書し、板書された事項がこのクラスの学生が共有する漱石に関する知識であることを確認する。

②1回目で確認したことをふまえ、漱石の一生を略年譜を用いて概観する。「第一夜」～「第十夜」を読み、学会で問題となっているテーマを中心に、自由に意見をミニッツ・ペーパーに書かせる。これを無記名でプリントに印刷し、配布し、分析の教材の一つとして活用する。

この繰り返しによって、次第に作品表現の眼の付け所が分かるようになり、分析がスムーズに行えるようになってきている。

最後の授業で、このミニッツ・ペーパーの感想を学生に書かせ、効果を確認したい。

連絡先 shibata@dgn.oka-pu.ac.jp

岡山県立大学のVIにおけるキャッチコピー表現の研究

独創

造形デザイン学科 野宮謙吾、西田麻希子、嘉数彰彦

平成26年度独創的研究「大学のイメージ広告におけるキャッチコピー表現の研究」において、大学広告におけるキャッチコピーの現状調査並びに、大学HPにおいてキャッチコピーとロゴ・マークが併記されセットで使用されている事例の調査を実施した。調査結果より、大学のキャッチコピーをロゴ・マーク等VIアイテムと併記して表現する手法は、広告の掲出が一般でない国公立大学では広報メディアによる大学イメージ訴求において有効な手法の一つであると推察された。

本研究では国公立大学におけるキャッチコピーの有無、運用実態、UI・VIとの関係等について継続調査を行ったが、調査過程にあって更に「マスコットキャラクター」の重要性に着目した。

本学には現在のところ公式マスコットキャラクターは存在しないが、今後高校生を対象としたPRアイテムへの活用が期待できると考え、まず国内大学での状況調査、分析を行った。次に、キャッチコピーとマスコットキャラクターは融和性が高い関係であると推察し、組合せの事例について調査した。

次年度は広報メディア開発センターとの協働により、本学の公式マスコットキャラクター及びこれに付随するキャッチコピーを開発し、高校生に訴求するPRアイテムをデザイン提案する計画である。そして平成30年の本学25周年記念に合わせた活用方法を探る。

連絡先 野宮研究室 E-mail: nomi@dgn.oka-pu.ac.jp

間伐材の需要を促すため、素材を活かした空間造形デザインの研究

独創

デザイン学部 造形デザイン学科 南川茂樹
 デザイン学部 造形デザイン学科 岡田夏実 他

間伐材の有効活用は、近年盛んになってきているが、バイオマス発電のための燃料に代表されるようその利用は至って即物的で、間伐材の特性を生かしきれているとは言い難い。本研究は、単に材質を間伐材に換えただけではなく、間伐材を有効活用することから、木材に関心持ち森林を通して環境についても考えるきっかけを生むことを目的とする。

この考えを実現するにあたり、老朽化に伴う岡山市水道局庁舎建て替えの機会を得た。その新庁舎の玄関である1階にあたる「市民コーナー」のインテリアおよび家具を含む空間デザインの提案を依頼された。新庁舎建設のコンセプトのひとつ「お客様の満足に応える開かれた庁舎」のもと、水道局としての使命である絶え間ない水の供給を物語る『水が私たちの元へ届くまでのストーリー』を表現の中心に提案を考えた。

山に降った雨が地面にしみ込み、川となって流れてきた水を浄化し、水道水として供給されている。そのストーリーをこの空間の、オブジェ、壁、ベンチで表現した。

オブジェは樹を表し、水の源である山を保護する活動のひとつ“間伐”によって生まれた間伐材を使用することで、森林保護が水の供給に繋がっていることを示唆した。壁は、川を表している。大きくうねる波状の壁は、水資源の豊かさを象徴し、繰り返される波形は、岡山市水道局の断水なく安定した供給の実績を示す。ベンチは、水道水の象徴として表現した。波状の壁の一部を切り取った形状をしており、壁から取り出すことができる。これは、川の水の一部を借りて使っていることを暗喩させる。樹のオブジェの周りにも配され、可動によって様々な配置が可能になる。このベンチに座ることで、木蔭で寛いでいる気分を味わってもらおう考えである。

この空間が、市民にとっても、水道局職員にとっても、憩いの場所になることを望む。

平成28年11月28日開所。

連絡先 m3304@dgn.oka-pu.ac.jp



プリンティング表現の教育・普及に関する研究

独創

デザイン学部 造形デザイン学科 関崎 哲

造形活動は本来、素材に触れながら思考を深め作品化するというプロセスによるものである。しかし、今日では、このような活動の元になる経験が薄れ、実際に物に触れながら手を動かすことで造形作品を生み出すという力が弱くなっている。本研究は、プリンティング表現が、このような状況に対する解決方法を具体化する可能性を持つという前提に立ち、そのためのカリキュラム提案と実践・検証を行うものである。今回は、プリンティング表現の普及を目的に、これまで実施した幾つかのワークショップの内容と成果を作品とともに展示した「版表現の楽しみ展」(総社市吉備路文化館)の様子を報告する。



版表現の楽しみ vol.1 展「感光性樹脂版で遊ぶ」展示 (吉備路文化館 平成28年4月26日～5月1日)

*vol.2となる、版表現の楽しみII「凹版・Intaglio Printing」(主催: 関崎研究室・総社市教育委員会 後援: 倉敷市教育委員会)は、吉備路文化館にて、平成29年2月11日～4月9日に開催した。

連絡先 sekizaki@dgn.oka-pu.ac.jp

ガラス乾板保存プロジェクト

デザイン学部 造形デザイン学科 北山由紀雄

大正末期から昭和初期(約90年前)に撮影されたと推測されるガラス乾板が、約半世紀ぶりに発見された。今回発見されたものは、希少性の高い10×12inchサイズのものが多数含まれている。このサイズのガラス乾板が大量にあることは極めて稀で、その撮影時期から、歴史的に重要な資料でもある。これを後世に遺産として残すために、適切に保護処置を施し、内容を明らかにした上で、その活用を目指すのは、社会的責務である。

保管されていた環境、状態共に良好ではなく、速やかに保存措置を講じ、保管に適した場所へ移動する必要があるが、古いガラス乾板の取り扱いを誤れば容易に破損してしまう為、そのままでは移動をさせるのも困難が伴う。また、保護措置以降は、可能な限り手を触れない方が良く、今後の研究の為には、高精細で豊かなディテールを再現できるデジタル画像を同時に得ておく必要がある。

これら作業については、古いガラス板・写真乳剤に、出来るだけ負担を掛けず、慎重に時間を掛けて行うことが求められるが、今回、諸般の事情から、これら措置に掛けられる時間が極めて少なく、効率的で安全な方法が模索されることとなった。

1) 簡易コンディションレポートのフォーマット作成：時間を掛けて実施すべきコンディションレポートの作成を、保護措置後に再度実施することとし、簡易的な記号で記入可能なコンディションレポート・フォーマットを用意し、仮レポートを作成して時間の短縮を図った。

2) 高画素カメラの使用：フラットベット・スキャナーを用いれば、高画素の画像を得ることが出来るが、高画素になればなるほど、スキャニングに時間が掛かり、古い写真画像へ負担が掛かるため、高画素カメラを使用することで、時間を短縮することとした。

3) 水平移動時に安定した撮影が可能な装置の制作と撮影範囲の設定：得られる画素を可能な限り高品質のものとするため、画面を分割してHDR撮影を行い、後に画像を合成する。その為、水平を可能な限り維持し、収差を考慮した撮影範囲を設定することで、合成時に画像が歪むことを最小限に抑えることとした。

連絡先 ktyim@dgn.oka-pu.ac.jp

空間におけるテキスタイル造形表現に関する研究

独創

デザイン学部 造形デザイン学科 島田清徳

日本の現代テキスタイル造形は、糸や布などの繊維素材を用いた染・織による工芸的な平面作品だけでなく、紙や金属・樹脂など様々な素材を取り込みながら、技法に限定されない自由で多様な表現へと発展してきた。1990年代以降、欧米の多くのテキスタイル造形家が平面への回帰傾向を見せたが、日本の現代テキスタイル造形は、平面から立体、そして更に空間へと表現の場を拡げ、日本独自の感受性と表現の多様性から国内外で高い評価を獲得してきた。

今年度は、昨年度までに実施してきた国内外における個性的特徴を有する歴史的建築空間への展示や体感型インスタレーションの成果をふまえたうえで、小劇場におけるコンテンポラリーダンスの舞台装置としての展開方法を研究し、空間とテキスタイル造形の新たな関係性による表現方法の可能性を探った。



現代においては、芸術が分野ごとに細分化され、互いに関わらなくなっている。縦割りになれば管理しやすいが、様々な専門性が垣根のない関係で影響しあいながら新しい表現を創り出すことで、今後の芸術表現は更なる発展を遂げる可能性があると考えた。時間芸術(ダンス、音楽)と空間芸術(テキスタイル造形)の融合により新たな総合芸術としての舞台作品を研究し、小劇場において実作品として提案した。

愛知県芸術劇場主催新作公演『エタニティ』

構成・演出・振付：大島早紀子

出演：白河直子

2016年7月1日、2日、3日

古代中南米土器の研究・エクアドル現地調査

独創

デザイン学部 造形デザイン学科 造形デザイン領域 真世土マウ

今回の研究調査は、エクアドル、アスアイ県クエンカ市にある米州民藝・伝統工芸センターCIDAPより講演とワークショップの依頼があり実施したものであるが、本研究のための現地調査と国際交流を深める貴重な機会となった。

本研究では、古代中南米土器の分析をおこない、これらを日本の陶磁器技法によって再創造することを目指しているが、現地での講演とワークショップでは、その制作プロセスや造形デザインを通して、ラテンアメリカと古代中南米文化や日本陶磁器の素材および技法について紹介した。さらに、クエンカ大学の協力により、ハツンパンバ村で作られているカニヤリ民族土器（インカ帝国前時代からの伝統工芸品）について調査をすることができた。

本研究調査によって、エクアドル、カニヤリ民族の土器は、東南アジアの土器といくつかの共通点があるという興味深い事例を見いだすことができたので、その調査結果と考察を発表する。



伝統的な土器の作り方（ハツンパンバ村）



伝統工芸センターCIDAPよりワークショップ

連絡先 3611 研究室 Tel. 0866(94)2078 mau-macedo@dgn.oka-pu.ac.jp

新しいカーライフを創造するグッズデザインについての研究開発

デザイン学部 造形デザイン学科 中西俊介

若者の自動車離れが進展する中、自動車関連用品の需要も減退している。このような状況において（株）未来科学より相談を受け、受託研究を実施した。自動車関連市場の活性化を目的として、学生の観点により新しい価値の掘り起しを行い、今までの自動車用品のイメージから脱却したファッション性やインテリア性に優れたデザインの研究開発を行い、商品化の可能性を探る。

① 「造形デザイン演習Ⅲa」における企画提案

造形デザイン学科3年生演習科目「造形デザイン演習Ⅲa」において、半期にわたり学生3名を対象にして、「若者に向けた自動車関連グッズの新規商品企画」というテーマで、（株）未来科学の担当者に企画（計10案）の提案を行った。（図1、図2）

② 「イラストレーション」におけるイラスト提案

造形デザイン学科1年生演習科目「イラストレーション」での課題の1つとして、学生50名に対して実施した。課題内容はカーシートエプロン、サンシェード（図3）、ドライブサイン（図4）、以上の3点より1つを選択しイラストを描く。作品はデータ化した後、（株）未来科学の担当者にデザイン提案した。



図1 試作写真



図2 提案書



図3



図4

連絡先 s-nakanishi@dgn.oka-pu.ac.jp

総社市防災情報総合ウェブサイトの多言語化

共同

デザイン学部造形デザイン学科 齋藤美絵子、情報工学部情報システム工学科 菊井玄一郎、但馬康宏
総社市危機管理室 河田秀則、中島俊明

本研究において提案・制作した総社市の防災情報総合サイト「家族だそうじゃ！みんなで減災・みんなのために！」は、ナビゲータとして架空の家族（父・母・兄・妹・祖父・ペット）及び、ご近所さん（高齢の隣人、兄の通う中学校の外国人教師）を親しみやすいイラスト表現で用いることにより、それぞれの異なる立場で災害への備えをイメージできるよう工夫したものである。本年度は、より多くの総社市民および市内在住外国人に提供するために英語版・中国語版・ポルトガル語版サイトの拡張に取り組んだ。当初から多言語化を予定していなかった既存サイトであり、元の日本語版サイトデザインを踏襲する必要があったため、言語によって増減する文字数がページレイアウトに影響しない工夫が必要となることがわかった。例えば、トップページで表示しているマンガ風スライドショーや、各ページで使用しているイラストバナーは、画面内に台詞や説明文としての日本語が含まれるが、多言語化の際は「字幕表現」を用いること（図1）や、近接する位置へ「追加レイアウト」すること（図2）で解決した。多言語化は完了し、<http://sojabousai.city.soja.okayama.jp/kazoku/>にて一般公開中である。



図1. ポルトガル語トップページ



図2. 既存バナーへ外国語表記を追加した例（上部）



図3. 中国語コンテンツページ

連絡先 cytoo@dgn.oka-pu.ac.jp

岡山後楽園オリジナル商品ブランド化プロジェクト

デザイン学部 造形デザイン学科 西田麻希子

本プロジェクトでは産学官連携事業として、2004年より日本三名園の一つである岡山後楽園のオリジナル商品の開発～販売を行っている。これは岡山後楽園来園者の満足度を上げ、観光地としての魅力を向上させることを目指した活動の一環であり、大学の担当はデザインによるブランドイメージの構築である。これまでに梅製品や弁当などに取り組んできたが、商品を世に送り出した後は、顧客との間に長期的な関係を築き、事業を継続・発展していくために、商品を拡充する・見直しをはかるなどの継続的な活動を行うことが必要となる。そこで本研究では、商品の見直しを行い、新たに岡山後楽園内の茶畑で採れた茶葉を使用した「煎茶」と「和紅茶」を加えることとした。

ブランドネームは「お庭そだち」である。「お庭」という語で大名の庭であったことを表現し、「そだち」という語で岡山後楽園の収穫物や企画商品であることを表現している。このネームは岡山後楽園オリジナル商品全体に使用している。

デザインコンセプトは歴史ある大名庭園にふさわしい「上質」「上品」である。ロゴタイプは伝統的な和の演出に適している墨文字のカリグラフィである。デザインにあたっては伝統や格式を守りつつモダンな印象に仕上げることを目指しており、新たに商品を追加する際には、シリーズとしての統一感と先行商品との差異に配慮したデザインが求められた。

当日は、これまでのブランドイメージ構築の概要、商品見直しの要点、それを受けたデザインのプロセスと完成デザインについて発表する。



連絡先 macky@dgn.oka-pu.ac.jp

タブレット端末用映像展示アプリの開発

独創

デザイン学部造形デザイン学科 山下万吉

タブレットやスマホの普及と相まって、映像によるプロモーション効果の高さが改めて注目されている。映像プロモーションを積極的に導入する（したい）企業や大学等が増えているが、肝心のタブレット端末のアプリが映像の展示及び展示等での鑑賞を考慮していないため、鑑賞者にとっては操作のインターフェースがわかりにくく、データを管理するには手間がかかる上に思ったような見せ方で展示出来ないという問題がある。

本研究では、＜データの管理者・鑑賞者の双方にとっての使いやすさを考慮した、タブレット端末での映像展示用アプリケーションの開発＞を目的とし、試作版を制作（なお、プログラミングは株式会社ワールドワイドシステムが行った）。2017年度は試作版の使用に関する評価・検証を行うとともに、こうしたアプリが活用される場の可能性について考察を深める予定である。

＜アプリ＞EX-VISION（エキシビジョン）

＜特徴＞映像展示としての見栄えを備えつつ、データの管理が簡単なインターフェース

＜環境＞iOSアプリ（タブレット端末への映像データの転送にAirDropを使用）

＜想定する使用状況＞企業展示会での商品等プロモーション、店舗・大学・美術館での映像プロモーション

＜こういう人に使ってほしい！＞「簡単に、且つ見栄え良く映像を展示したい」「展示の機会が頻繁にある」



作品一覧画面（開発中）



映像データ管理画面（開発中）

連絡先 TEL：0866-94-2075 E-mail：mankichi@dgn.oka-pu.ac.jp

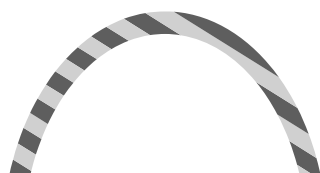
積層で創る陶磁器造形の可能性

デザイン学部 造形デザイン学科 作元朋子

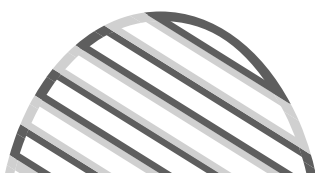
石膏型を使った製造工程は、同じものを繰り返し作れることから企業や陶磁器産地でも製作技法の主流となっているが、作家の表現手段のための道具としてもその良さが利用されている。自身の研究作品でも顔料で着色した泥漿を石膏型に流し込むことで正確な寸法の粘土パーツを作り、それを積層させることで立体造形を制作してきた。貼付ける段階でまだ水分を含んだ粘土パーツを重ねていくことは難しく、ずれが生じる原因になるため、慎重さとタイミングを要する。また、焼成の際に歪むこともあり、大きさに限界があった。

これらの問題を解決するため、鑄込み段階での制作方法を見直し、大型作品に応用できるよう成形方法を変更した。今まで主に行ってきた圧力鑄込み成形から、排泥鑄込み成形にすることで、作品内の空間にしきりができ、それが柱として機能することが期待できる。

粘土パーツの組み合わせによりストライプ模様を描いているのだが、その模様の幅が排泥鑄込み成形で作るためには、ある程度の太さが必要となってくる。細いラインであれば、溜まった粘土を排泥させることができなため、圧力鑄込み成形の方が適しているからである。立体にどの太さでどの角度で模様が交わるか考えていたが、制作行程から導き出した太さをもとにストライプの幅を決定するといういつもの逆の順序で模様と立体との関わりを決定した。素材から出発した模様であり、新しい思考であった。



圧力鑄込みのパーツを重ねた場合の構造
外側の厚みが正確に作れる



排泥鑄込みのパーツを重ねた場合の構造
厚みは薄くなるが構造がしっかりと

実際に制作をしながら、石膏型を使って制作してみたところ、圧力鑄込み成形のような正確さは出ないが、貼付ける段階で格段に作業が楽になったことが有益であった。乾燥後表面を削って形を整えるため、外形の厚みがかなり薄くなってしまいう問題点が残る、鑄込み時間を増やし、どれくらいまで厚くしても問題ないか研究を進めながら改善を試みたいと考える。

連絡先 harada@dgn.oka-pu.ac.jp

総社市英語特区事業に関わる英語力評価表の作成と英語指導者支援教材の開発

地域

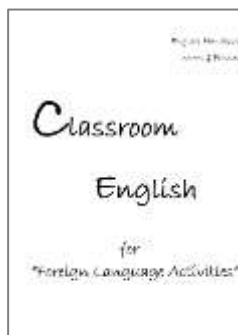
デザイン学部造形デザイン学科 風早由佳

平成 26 年度 4 月から始まった総社市英語特区事業は今年度で 2 年目を迎え、さらなる特区の拡大に加え、英語以外の科目を取り入れた教育が展開されている。こうした英語特区事業の広がりの中で、幼児の学習効果に対する評価方法、測定方法が確定していないことが、これまで課題として挙げられてきた。とりわけ、発達段階の特徴からも幼児期の学習効果の測定が困難であり、幼稚園教育要領の内容からも幼稚園で「英語学習」に取り組むことの難しさはある。しかし、特区におけるより正確な学習効果の評価する基準を設定することで、教育改善につながるだけでなく、幼児期の到達レベルが明らかになることで、総社市がねらいとする「幼・小・中学校の連携」において、より体系的なカリキュラム作りの基盤づくりが期待できる。

そこで、英語特区 2 園（山田幼稚園、維新幼稚園）の教諭と協働でルーブリック作成と達成目標の設定について話し合いを重ねた。評価方法について検討する中で、子どもたちと長時間過ごす幼稚園教諭がより積極的に英語を使用することが子どもたちへの英語への関心を引き出すきっかけとなっていることが指摘できた。このことから、本研究では、学習効果を測定する評価表の作成とともに、現場の教員に対する英語学習を支援する教材開発のためのデータ収集にも取り組んだ。評価シートは、学習項目ごとに作成し、「言語理解」と「態度の育成」の 2 項目についてそれぞれ 1～5 段階を設定している。評価は現場教員と第三者が行った。

教員向け英語学習教材としては、実際に総社市の園で行われているカリキュラムで必要となる語やフレーズを選定し、レッスン前に教員が容易に必要な表現を確認することができるように現場教員、ALT らから聞き取り調査を行い、データを収集した。

連絡先 kazahaya.yuka@dgn.oka-pu.ac.jp



[英語学習補助教材]

[評価シート]

ユーザー参加 APP を通じた地域観光地活性化

デザイン学部造形デザイン学科ビジュアル領域 石 王美

デザイン学部造形デザイン学科ビジュアル領域 嘉数彰彦

スマートデバイスの供給と共に多様なアプリの開発はユーザーの情報消費の形をより能動的にしている。スマートデバイスは本、雑誌、新聞など既存のオフライン系情報手段を脅かす新しい媒体として成長を続けている。場所と時間に関係なく、必要な情報をたやすく手にいれることと自分のコンテンツをデジタル情報化することが簡単にでき、ユーザーの使用はますます増えている。つまり、一方的だった情報提供の形はユーザーとインタラクティブに行われ、ユーザーの参加がより積極的に変わる傾向である。

本研究はこのようなユーザーの能動的な参加現象を地域観光に応用するスマートデバイスアプリを企画・制作することで、地域観光の活性化を目指している。

多くの地域団体はオン・オフラインの多様な媒体を通じて広報活動を行い、またイベントを開催して観光地に対する、何回来てもいいところという印象付けを目指している。しかし、旅を決めるユーザーは一般的にウェブや「るるぶ」から観光地の情報を得て、旅行が終わったら収集した情報はそのまま放置及び捨てる傾向が強い。

つまり、一回訪れた観光地の情報はまた必要と思う時まで更新しないことを意味する。

同じ場所に対し情報を定期的に更新することは必要である場合か、個人的に興味を持っている場合に行われる。

観光地の情報は地域団体が運営するウェブサイトで総合的に管理され、内容が浅い場合が多いため、ユーザーは旅行ジャーナリストや個人のブログ、SNS を信頼する傾向もある。

また、地域住民向けの観光地に対する興味を持続的に持たすための新しい仕組みが必要であると考えられる。

本研究は岡山市の後楽園を対象に観光客、地域住民、誰でも簡単に参加でき、続けて使えるアプリを提案することでユーザーと地域団体が協働で観光地を活性化するシステムを企画・提案する。