

感性デザイン学科における実践的なビジュアルデザイン教育の試み

大津正道*・関川浩志**

A Report on Visual Design Education in the Faculty of Kansei Design

Masamichi OHTSU* and Hiroshi SEKIKAWA**

Abstract

The purpose of this paper is to summarize the lessons of visual design education for three years in the Faculty of Kansei Design and to get an outlook to our next new step. For first two years our lessons were focused on the basic skill of Photoshop & Illustrator. For the third year and after we are putting stress on more practical skill, because our Faculty starts a new course of Visual Design on the year 2009.

Key words: Visual Design, Photoshop, Illustrator

1. 学科教育におけるビジュアルデザイン教育の位置づけ

八戸工業大学では、既存の工学部と並んで、文系志向型の感性デザイン学部が2005年度に新設され、感性デザイン学科だけの単一学部として08年度で4年目を迎えて一巡したのを機に、09年度からは従来のコースに新たにビジュアルデザインのコースを創設して、新規の2コースの学科として再編されることになっている。これまでの4年間では情報教育の一環として実施されてきたグラフィックデザインやウェブデザイン教育が、包括的なビジュアルデザインコースという専門教育の中で拡大されて展開していくことになる。この節目に当たり、本稿は、これまでのビジュアルデザイン教育の一端の経過と実績を振り返りつつ、これからの新しい教育体制への展望を探ることをめざしている。

最初に、感性デザイン学科の現行カリキュラム(05-08年度)と新カリキュラム(09年度-)におけるビジュアルデザイン教育の位置づけを確認しておきたい。

図1は現行カリキュラムである。専門科目はくらしデザインと福祉健康デザインの2つのコースであり、その準備的な科目群の中に情報技術(情報基礎)の各科目があって、具体的には第1がPCの基本操作と文書作成・統計処理・プレゼンテーション技法を学ぶ科目(リテラシーI・II, 1年次前期・後期)、第2がWeb情報を活用したコンピュータ・グラフィックスによるデザイン技術とホームページ作成技法を学ぶ科目(情報コミュニケーションI・II, 2年次前期・後期)である。このうちの情報コミュニケーションIが、グラフィックデザイン分野の2大ソフトウェアであるPhotoshop, Illustratorの基本操作と応用デザイン技法の修得を目的としていて、現

行カリキュラムで唯一、本来のビジュアルデザイン系科目といえるものである。しかし、この科目の訓練がその後の科目群に直接継続されることはなく、専門2コースの個別関連科目での応用的な利用が個々に実施されてきたにとどまっている¹⁾。

次の図2は09年度からの新カリキュラムである。ここ

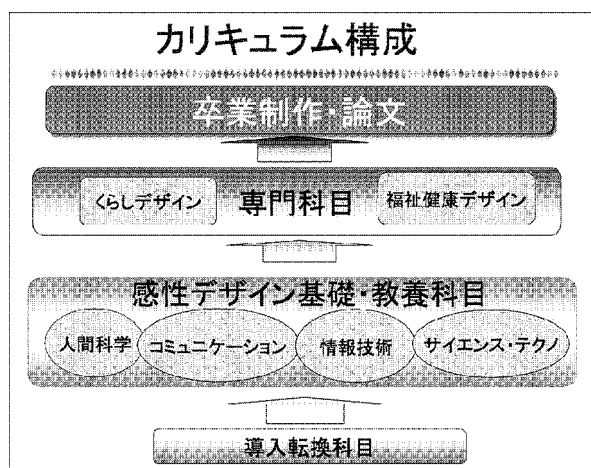


図1 現行カリキュラム

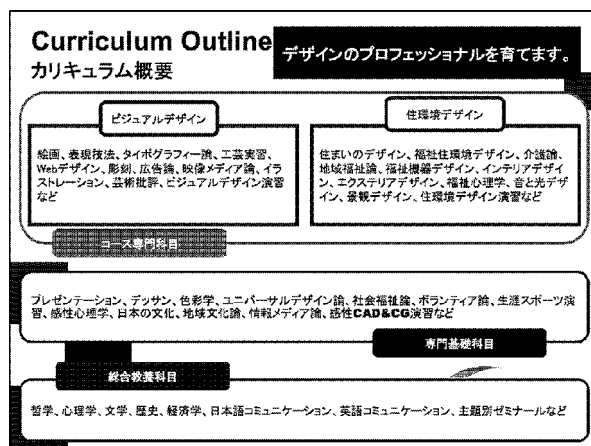


図2 新カリキュラム

平成21年1月6日受理

* 感性デザイン学部感性デザイン学科・教授

** 感性デザイン学部感性デザイン学科・講師

では、現行2コースを住環境デザインコースに集約した上で、新たにビジュアルデザインコースが新設された。この新規コースはビジュアルデザインのあらゆるスキルをトータルに学習できるものであり、デッサンや絵画などの実技を修得後の2,3年次には、ビジュアルデザイン演習、Webデザイン、イラストレーションという3つの演習科目が配置されている。その中核となるビジュアルデザイン演習I~IVは、現行カリキュラムの情報コミュニケーションIを大幅に拡張充実させたものであり、2年間継続して毎週2コマ(180分)実施される。その内容はPhotoshop, Illustratorの基本スキルを修得後に、書籍・雑誌、広告、販促ツール、パッケージデザインといった広範なビジュアル表現の特徴と制作技法を学ぶものとなる。

以上のように、現行カリキュラムでは半ば孤立して実施されてきたビジュアルデザイン教育が、新カリキュラムではこれを継承・発展させることによって、新設のビジュアルデザインコースの中心的位置を占めることになるのである。現行科目の中で行われてきた教育は、最初の2年間は単独科目として実施されたが、学科再編構想が具体化した3年目の08年度には新たにデザイン専門スタッフを迎えて、新コースを意識した内容に変貌しつつある。以下では、この3年間のビジュアルデザイン教育の経過と内容、実績を振り返っておきたい。

2. 06, 07年度における基本スキル中心のビジュアルデザイン教育

感性デザイン学科2年生への情報コミュニケーションIの演習は、表1のような概要で2006年度から始まった。科目の内容は前述のように、グラフィックデザイン分野の二大ソフトウェアであるPhotoshop, Illustratorの基本操作と応用デザイン技法の修得である。担当は学科教員2名であり、演習指導のために工学部大学院生1名がTA(ティーチングアシスタント)として加わった。教員2名はグラフィック分野を専門としていないので、八戸市内でデザイン専門会社を運営するK氏に数回の臨時講師をお願いした。利用環境はWindows XP搭載のPCである。06, 07年度はこの指導体制で行われた。

次に、この2年間で実施された演習内容を紹介したい。

第1は、使用テキストとその主な内容である。初年度である06年のテキストには『学生のためのPhotoshop & Illustrator CS版』(04年11月刊, Windows版対応, 東京電機大学出版局, 130pp.)を採用した(図3)。教室で使用するソフトウェアはAdobe CS2版(05年夏発売)であるが、これに対応する指導書籍が未刊だったからである。このテキストの内容はコンパクトであり、Photoshopでは画像の合成とペイントによる合成写真作成、Illustratorでは基本図形作成と文字入力に応用したカレンダー作成が中心で、これに基本操作の簡単な応用問

表1 情報コミュニケーションIの概要

年度	担当スタッフ	教室	ソフトウェア
2006, 2007	学科教員2名, TA1名 デザイン専門講師(臨時)	PC (Windows XP) 学生用80台	Adobe Photoshop CS2, Illustrator CS2
2008	学科教員2名 (1名はデザイン専門)		
2009 (予定)	同上	iMac (MacOSX10.5) 学生用48台	Adobe Creative Suite 4 Design Premium

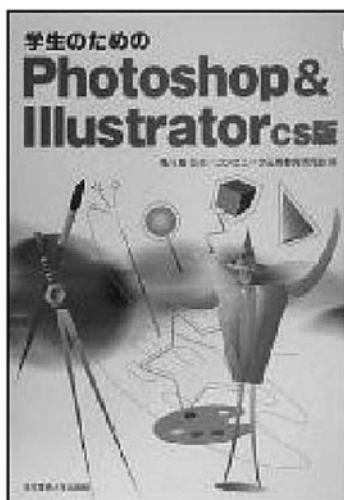


図3

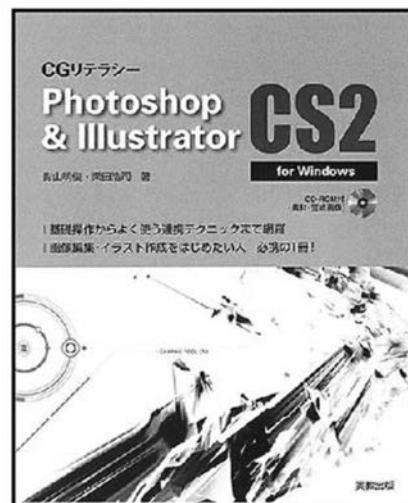


図4

題が追加されている。

2年目の07年度からのテキストは、『CG リテラシー Photoshop & Illustrator CS2 for Windows (CD-ROM付)』(06年5月刊, 実教出版, 296pp.)である(図4)。このテキストは二大ソフト各々の主要な基本・応用操作の丁寧な解説に加えて、両ソフトの実践的な連携作業の応用問題も多く、本科目の目的には最適と思われた。

第2は、学科教員による実際の演習指導とその成果である。06年度は2つのソフトの基本的な違い(ペイント系・ビットマップ, ドロー系・ベクター)を意識させたうえで、それぞれの基本操作と応用課題の作成を行った。図5は最終課題のカレンダー作成の成果である。テキスト内容がコンパクトだったために、他の書籍から実践課題を追加したり、トレーニングDVD(ウォンツ社, アテイン社)を利用してパス作成の訓練なども行った。

07年度には、本格的な内容と充実した応用演習課題を含むテキストとなったので、教員の指導も掲載基本課題を着実に修得させることを前提に、実践的な応用課題では、テキストから離れてできるだけ学生が独創性を発揮できるように誘導した。図6, 図7は、その成果である。

第3は、デザイン専門の臨時講師による指導である。学

科教員による指導がテキストに沿った基本スキルの修得であるのに対して、デザインの現場で日々、顧客と向き合っている外部講師の指導は、学生たちに新鮮な驚きと刺激を与えるものと思われた。実際の指導は、「プロの技に学ぶ」と題して、両年度共に3回に渡って実施された(写真1)。

その内容はまず、講師自身が経営するデザイン会社のビジネス現場の話から始まって、注文獲得コンペでのプレゼンテーションの工夫の紹介や、市内で実際に手がけた作品(店舗改装, 看板設置, Webデザインなど)の解説などだったが、いずれも初めて見聞きすることばかりで、学生たちに大きな興味と関心を引き起こした。第2回以後は、講師から素材付きで照明器具のアイキャッチ(目を引きつけるデザイン)広告の作成課題が出されたが(図8)、その苦心の学生作品が図9である。

講師による懇切な指導と厳しい作品批評を受けた学生たちの感想に示されるように(図10)、デザインプロの演習は、教員による基本スキル中心の教育を補ってあまりある成果を上げたといえよう。



図5 学生作品



図7 暑中見舞い



図6 名刺



写真1 外部講師による指導

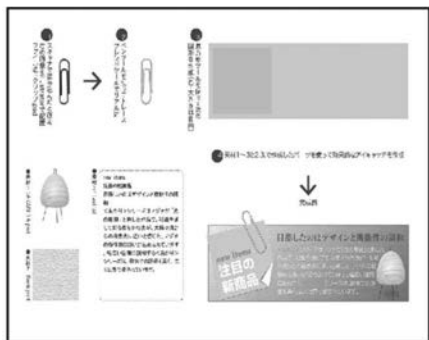


図8 アイキャッチ課題

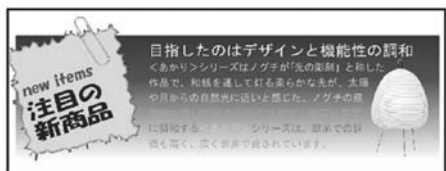
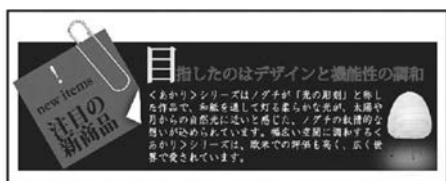


図9 学生作品

今回は、木村氏からの課題があり、できるかどうか不安でしたがゆっくりに教えてくれたので、とてもわかりやすく作業がスムーズに進みました。
 そして、今回の課題は木村氏が実際に仕事で扱っているようなものに近いものようで、ただ与えられた課題をやるのではなく、他人に見せる、他人がこれを見てどのような気持ちになるかなどさまざまなことを考えながらやっているので、単純に楽しいと思えました。
 何かをデザインすることは自分にとっても見てもらう人にとっても、すごく刺激があると感じました。
 デザインを考えていくうちにいろいろな考えが浮かんできてすごく楽しかったです。これからもっと技術を磨いて、たくさんの方で自由自在に操りたいと思いました。

図10 学生の感想

3. 08年度における実践的スキル重視のビジュアルデザイン教育

感性デザイン学科では、ビジュアルデザインコースの新設に向けて07年度後半から周到な準備を開始した。その一環として、08年度からは新たにデザイン専門教員を迎えることとなり、情報コミュニケーションIの指導体制は、上の表1にあるように、学科内の自前のスタッフだけで運営できることとなった。

08年度の演習内容は、前半はこれまでと同様に基本スキルの訓練に当てられたが、後半の授業は、デザイン企業や教育現場での豊富な経験と多くの作品制作歴を有するこの新任スタッフが主に担当した。前年度までは数回しかなかったデザインプロによる指導が、より充実した形で毎回実施されることになったのである。後半の実践的な課題は、テキスト内容からは独立した形で提示された。第1に立体パッケージデザインの制作、第2に海外研修カードの作成、第3がオリジナルポスターの作成である。第2課題は、学科の2年全員が毎年この時期に米



図11 パッケージデザイン



図12 研修カード



図13 ポスター

国短期研修から帰国するのに合わせて設定されたものである。さらに、第1課題を活かした展開図作成→印刷→厚紙によるパッケージ商品の組み立ても行った。

その成果となる学生たちの作品が、図11, 12, 13, 及び写真2, 3である。前年度と比較すれば、より実践的なスキルを重視したものに変わっていくのが明らかであろう。

4. ビジュアルデザインコースへ向けた準備と課題

09年度は現行カリキュラムでこの科目が行われる最



写真2 商品パッケージ



写真3 商品パッケージ



写真4 Mac 演習室

後の年になる。感性デザイン学科は、ビジュアルデザインコースの新設に合わせて、美術工芸室などと共に最新のMacintoshを48台、カラーレーザープリンタ2台、大型プリンタ1台を備えた演習室を整備した(写真4)。導入されたソフトも最新版のAdobe CS4である。この新しい環境のもとで、08年度から実践スキル重視に転換しつつあったビジュアルデザイン教育は、4年目において、新カリキュラムのビジュアルデザイン演習(10年度より授業開始)へと連続していく内実を備えていくであろう。

ただし新設コースでは、これまでの情報コミュニケーションI・IIが、ビジュアルデザイン演習I~IV、Webデザイン、イラストレーションなどの演習科目に衣替えして数倍の内容になり、さらに表現技法やタイポグラフィ論、広告論などの関連専門科目が目白押しになる。これらの演習開始は10年度からになるが、とくに、中心となるビジュアルデザイン演習は現行の4倍に増加するので、今後の教育展開は基本と実践的スキルだけでなく、各種デザインの様々な分野をカバーしていく必要がある。さらには、コンピュータによるデザイン技法にとどまらず、工芸実習などと連携してデザインプランを実際に立体工作物へと仕上げるモノ作り教育も求められていくであろう。

本学科は09年度からの2コースへの再編と同時に、美術(中学・高校)・工芸(高校)の教職課程設置が認められた。これからのビジュアルデザインコースは、デザイン関連業界のみならず教育界へも有為の人材を送り込むことになるだろう。

参考文献

- 1) 安部信行・長谷川明・宮腰直幸, CADを利用した感性デザイン基礎教育への試み, 八戸工業大学紀要, 第27巻, 2008年2月.