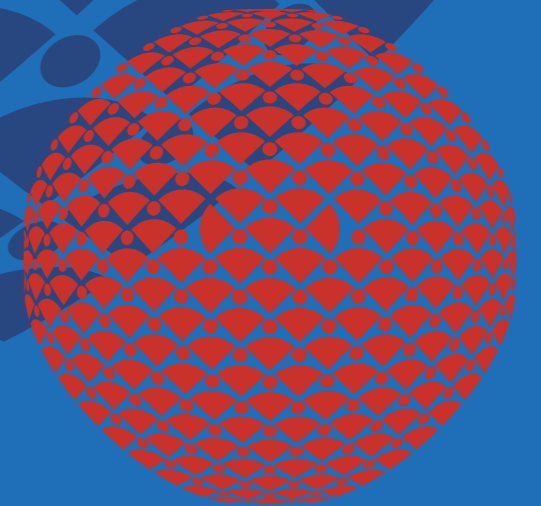
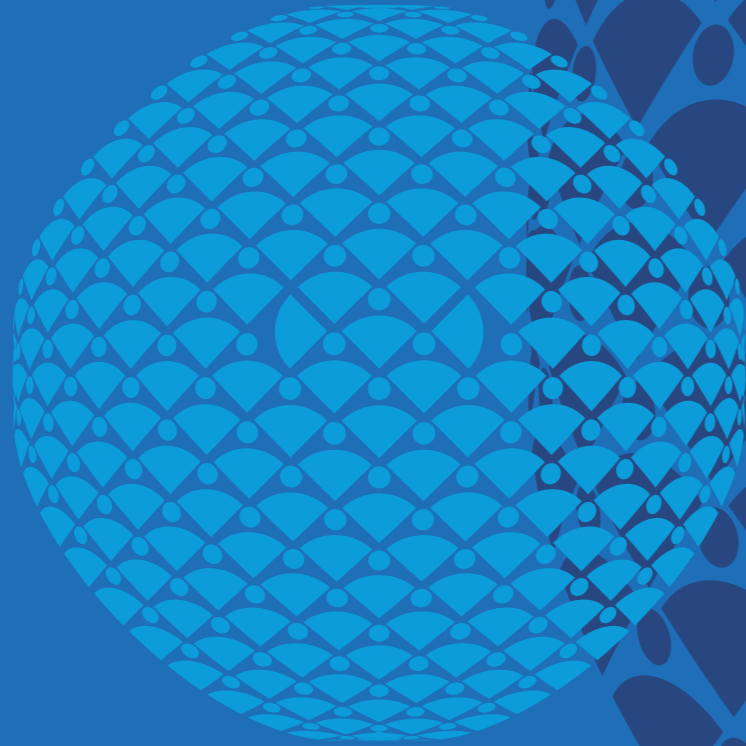


# Japan-China Design Symposium & Asian Design Symposium

Japan-China Design Symposium & Asian Design Symposium 2020.11.29



日中デザイン会議・アジアデザイン会議

Japan-China Design Symposium  
&  
Asian Design Symposium



日中デザイン会議・アジアデザイン会議

九州大学



大学院芸術工学研究院  
大学院芸術工学府  
芸術工学部

Faculty of Design  
Graduate School of Design  
School of Design  
Kyushu University

はじめに

日中デザイン会議およびアジアデザイン会議は、アジア地域のデザイン系大学との連携によって新たな学術研究領域を創出し、アジアならではのデザイン学の教育研究を推進することとともに、未来社会の創生に積極的に貢献していくことを目的としています。

日中デザイン会議は、当初2020年2月8日に開催することで準備を進めてきましたが、その直前にCovid-19が発生し残念ながら延期したものです。コロナ感染症は今も続いており、今年度は、オンラインによる遠隔で開催することになりました。また、参加対象を広げたアジアデザイン会議はもともと今年度に予定されていましたが、延期になった日中デザイン会議と一体化し、共通のテーマとして「アジアのデザイン学を共に」をテーマに掲げ開催することになりました。

日中デザイン会議を延期した2月からこの10か月の間、初めて経験する状況に直面し、それまでの日常が日常でなくなりましたが、同時に新しいやり方を多く試してきました。インターネットを

使った大学のオンライン講義、バーチャルな会議、シンポジウムやパフォーマンスアートなど、それまでできないと思っていたことや大変なことも多かったですが、実際にやってみると遠隔の方が発言機会の平等化が進むなどの新しい発見もありました。

社会的な状況が変わるなかで、それに対応しつつ新しい価値を創造することがデザインの大きな目的であり、役割だと思います。日中・アジアデザイン会議には中国から6大学、韓国、インドネシア、シンガポール、タイ、台湾から各1大学、日本から4大学が参加し、デザイン学の教育研究、知財の在り方などについて活発な討議を行いました。また、デザイン系大学の国際連携の可能性について前向きな議論が交わされました。

今後もデザイン系大学のネットワークを維持強化し、新たな価値の創造につながるアジア発のデザインに向けた交流や共同研究が続いていくことを強く願っています。



九州大学大学院 芸術工学研究院 副学長／研究院長／教授  
谷 正和  
Kyushu University Faculty of Design Vice President/Dean/Professor  
Masakazu Tani

Introduction

The purpose of Japan-China Design Symposium and Asian Design Symposium is to create a new academic research field through collaboration with Asian design universities to promote education and research in design studies unique to Asia, and to actively contribute to creating a future society.

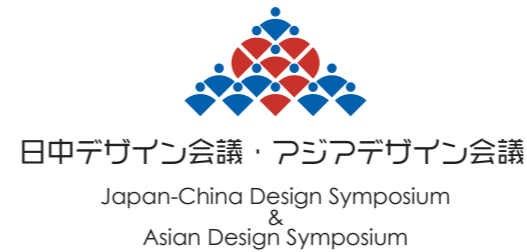
Japan-China Design Symposium was originally planned to be held on February 8, 2020, but unfortunately, it was postponed due to Covid-19 just before the symposium. The coronavirus outbreak is still ongoing, and we have decided to resume our plan and hold the symposium remotely. Asian Design Symposium, which was originally scheduled for this year, was integrated with Japan-China Design Symposium, which was postponed and held under the common theme of "Working together to forge new ground in Asia Design studies".

In the past ten months since February, when we postponed Japan-China Design Symposium, we have been faced with situations we experienced for the first time. The routine that we had been used to has ceased to be routine, which has led us to try many new ways of doing things, such as online lectures at universities

using the Internet, virtual conferences, symposium, performance art, so on. There were many things that we thought we could not do before. However, when we tried them, we found that we could do them and that remote methods provide more equal opportunities to speak. There were many difficulties, but we also made new discoveries.

We believe that the main purpose and role of design is to create new value while responding to changing social conditions. At Japan-China, and Asian Design Symposium, six universities from China, one each from Korea, Indonesia, Singapore, Thailand, and Taiwan, and four universities from Japan participated in lively discussions on education and research in design studies and the state of intellectual property. There were also exchanges with positive views on the possibility of international collaboration among them.

We strongly hope that the network of the design universities presented today will be maintained and strengthened in the future and that exchanges and joint research will continue toward creating new value in design from Asia.



CONTENTS

はじめに ..... 1

九州大学芸術工学部 ..... 3

九州大学大学院 芸術工学研究院 ..... 5

九州大学未来デザイン学センター ..... 6

**日中デザイン会議** ..... 7

    第一部 日中デザイン系大学の現状と  
        国際交流の可能性と効果 ..... 9

    第二部 デザインにおける知的財産権の役割 ..... 23

        ディスカッション ..... 27

**アジアデザイン会議** ..... 31

    第一部 アジアにおけるデザイン学教育研究  
        取組の共有 ..... 33

    第二部 デザイン学教育国際連携の可能性 ..... 51

        ディスカッション ..... 53

日中デザイン会議、アジアデザイン会議  
—アジアのデザイン学を共に ..... 55

おわりに ..... 57

Introduction ..... 1

Kyushu University School of Design ..... 3

Kyushu University Faculty of Design ..... 5

Center for Designed Futures of Kyushu University ..... 6

**Japan-China Design Symposium** ..... 7

    Part 1: The Current Status of Design Universities in  
        Japan and China and the Potential and  
        Effects of International Exchange ..... 9

    Part 2: The Role of Intellectual Property Rights  
        in Design ..... 23

    Discussion ..... 27

**Asian Design Symposium** ..... 31

    Part 1: Sharing of Design Education and Research  
        Initiatives in Asia ..... 33

    Part 2: Possibilities for International Cooperation in  
        Design Education ..... 51

    Discussion ..... 53

Japan-China Design Symposium, Asian Design Symposium  
-Working together to forge new ground  
in Asia design studies ..... 55

Conclusion ..... 57

# 九州大学芸術工学部 2020年からの新しいデザイン教育

## Kyushu University School of Design New Design Education from 2020

九州大学芸術工学部は、1968年にわが国で最初に「芸術工学」を教育研究する九州芸術工科大学として創立されました。開学時は4学科(環境設計、工業設計、画像設計、音響設計)でスタートし、1997年に芸術情報設計学科を設置して5学科となりました。その後2003年に九州大学と統合し、さらに2020年から、芸術工学科のみの1学科5コース制となり、学生の興味を基づいて修学可能な柔軟なカリキュラムを提供しています。

芸術工学部では、工学や技術に関する科学的な知識、人間や社会に対する深い洞察、そして創造的な芸術センスを兼ね揃えた設計家、あるいはデザイナーを養成することを目的としています。前身の九州芸術工科大学から「技術の人間化」を理念として掲げ、いかに技術を人間生活に適合させるかを教育してきました。

そして今日、IT技術の進歩とそれがもたらす新しい文化の形成、生産や流通の革新、生活様式の多様化、地球規模での環境問題など、設計やデザインを取り巻く状況は日々発展し続けています。デザインの対象が「モノ」から、「コト」、「ビジョン」へ拡大していく今、芸術工学部は、こうした状況に的確に対応できる豊かな教養を持ち、国際的にも通用する広い視野と学識を持つ、創造性あふれる人材を育成しています。

Kyushu University School of Design was founded in 1968 as Japan's first Institute of Design to offer education and research in the field of design. The institute started with four departments (Environmental Design, Industrial Design, Visual Communication Design, and Acoustic Design). In 1997, the number of departments increased to five with the establishment of the Department of Art and Information Design. Then, in 2003, the institution integrated with Kyushu University. From 2020, the school has only one department, Department of Design, with five courses and a flexible curriculum that allows students to study based on their interests.

The School of Design aims to train students to become designers who possess scientific knowledge of engineering and technology, a deep insight into human and society, and a creative artistic sense. The philosophy of the School of Design has been "Humanization of Technology" since its predecessor, Kyushu Institute of Design, and we have been educating students on how to adapt technology to human life.

Today, the situation surrounding design and design are evolving each day, considering advances in information technology and the formation of new cultures brought about by it, innovations in production and distribution, diversification of lifestyles, and global environmental issues. As the subject of design expands from "products" to "system" to "visions," the School of Design trains students to become highly creative individuals with a broad perspective and academic knowledge, who can respond appropriately to such circumstances and who can be accepted internationally.



Figure 1: Image of the expanding design field

### 教育上の目的

芸術工学部は、「技術の人間化」を実践する学部として、工学や技術に関する科学的な知識、人間や社会に対する深い洞察や、社会の状況に的確に対応できる豊かな教養を持ち、国際的にも通用する広い視野と学識を有する創造性あふれる高度デザイン人材の育成を目的とします。

### Educational Purpose

The aim of the School of Design, as a department that practices the "humanization of technology," is to cultivate creative high-level designers with the scientific knowledge of engineering and technology, deep insights on humanity and society, with the rich understanding that enable the appropriate response to societal situations. Also, to have broad global perspectives and academic knowledge on creativity.

### 新しい芸術工学部の特徴

- 新たな社会課題に対応できる柔軟で多様な教育プログラム(1学科5コース制)を導入
- 50年間の伝統あるデザイン教育(文理融合+実践重視の教育)を深化
- イノベーション創出に必要な真の知識やスキルを教授
- すべての人が住みやすい社会を実現するデザインを多角的に考え、実践
- 世界のデザイン動向を注視し、国際的に活躍できる人材を教育

### Features of the New School of Design

- Introduction of a flexible and diverse educational program to respond to new societal challenges (one department, five courses)
- Deepening 50 years of traditional design education (integrating arts and sciences + practice-based education)
- Teaching genuine knowledge and skills required for innovation
- Implementing design with a multifaceted consideration of a society in which all people can live comfortably
- Focusing on global design trends and cultivating people who can work internationally

### 教育カリキュラムの特色

- 多種多様な科目群から、コースを超えて興味に合った科目が履修可能
- 1~2年次にデザインの基礎を体系的に学習
- プロジェクト型の授業で実践的なデザインスキルを習得
- コース横断プロジェクト型の授業や卒業研究では、関連分野の複数の教員から指導が受講可能
- 希望する学生は、国際プログラムが履修可能

### Features of the Educational Curriculum

- Select the subjects that you are interested in from a wide variety of subjects from all the courses
- Systematically learn the fundamentals of design in one to two years
- Gain practical design skills in project-based classes
- Take multidisciplinary project-based classes and graduate studies that are taught by multiple teachers from related fields
- Students can take up the international program if desired



### 新たに設置される5コースと国際プログラム

#### 環境設計コース

建築、都市、緑地、ランドスケープなど、よりよい環境をデザインできる総合的な設計家を育成します。

#### インダストリアルデザインコース

生活者の立場から俯瞰的視点を備え、製品、生活環境、サービスを創造する広義のデザイナーを育成します。

#### 未来構想デザインコース

コトやサービス、ビジョン、社会の在り方を芸術工学のディシプリンをツールとして総合的にデザインする人材を育成します。

#### メディアデザインコース

新しいメディアテクノロジーを応用し、創造的なデザインに挑戦する高次のデザイナーを育成します。

#### 音響設計コース

音に対する鋭い感性と高度な専門知識を兼ね備えた、総合的な設計能力を有する人材を育成します。

#### 国際プログラム(コースに所属したまま履修)

2年次に、英語による講義や演習を通して留学に必要なスキル身につけます。3年次に、世界最先端のデザイン教育を行っている欧米やアジアの大学に留学し、帰国後に留学の成果発表を行います。国際プログラム履修者には、学士号に加えて国際プログラムの修了証が授与されます。

### Diagram of the expanding design area

#### Environmental Design Course

Cultivating comprehensive designers who can create better environments such as architecture, cities, green spaces, and landscapes.

#### Industrial Design Course

Cultivating designers with a broad perspective to create products, living environments, and services while considering the consumer's viewpoint.

#### Design Futures Course

Cultivating high level designers to process an integrative design ability for product, system, vision and society using design discipline as a tool.

#### Media Design Course

Cultivating high-level designers who will apply new media technology to attempt creative designs.

#### Acoustic Design Course

Cultivating designers who possess an astute sense of sound, a high level of technical knowledge, and a comprehensive design ability.

#### International Program (Taken while belonging to the course)

In the second year, to acquire the necessary skills for studying abroad through English lectures and exercises. In the third year, to study at established universities which are leading in the area of design in Europe, the United States or Asia. Upon returning to Japan, to present the experiences and knowledge learnt. International Program Participant will receive a bachelor's degree and a certificate of completion for the International Program.

# 九州大学大学院 芸術工学研究院

## Kyushu University Faculty of Design

九州大学大学院芸術工学研究院は、1968年(昭和43年)に我が国で最初に「芸術工学」を教育研究する九州芸術工科大学として創立され、その後、2013年(平成15年)に九州大学と統合、現在に至っています。

芸術工学研究院では、その前身である九州芸術工科大学の開学以来、「技術の人間化」を理念として掲げ、その理念を具体化するための基盤として、人文・社会科学から科学技術にわたる幅広い知識と論理性、芸術的感性と倫理性に関する教育研究を行っています。

また、高度情報化、グローバル化により溢れる莫大な情報や日々進化している技術を人間の幸せのために取捨選択し、人間らしさを求めて計画的に活用するとともに、真に人間性豊かな生活環境を創成するため、多種多様な考えや価値観を持った者が集うという総合大学の強みを積極的に生かして深く広く探究し、人間らしさを求めたデザイン実践によって、国際社会で主導的な役割を果たしていくことが、今日、本研究院に課せられた使命であると考えています。

デザインが生み出すのは技術や物質ではなく、新たな価値です。多様な視点、経験、文化背景は、新たな価値を生み出す力になると確信しています。そのためにキャンパスの文化的、言語的バリエーションを一層推し進め、多くの多彩な才能を持つ学生や研究者、デザイナーの皆様が集まる場を作り出したいと思っています。

The Kyushu Institute of Design was founded in 1968 as the first university in Japan to provide education and research in design. In 2013, it was merged with Kyushu University and to become Kyushu University Faculty of Design.

Since the opening of its predecessor, the Faculty of Design has been committed to the philosophy of "humanization of technology". As a foundation for realizing this philosophy, education and research are conducted on a wide range of knowledge and logic, artistic sensitivity and ethics, covering the humanities and social sciences as well as science and technology.

In addition, to create a good living environment, the university's strength of having people with a wide variety of ideas and values needs to be tapped to explore deeply and widely. Also, to selectively and systematically utilize the vast amount of information and ever-evolving technologies that are being flooded by advanced information technology and globalization for the sake of human happiness. The Faculty of Design believes its mission is to play a leading role in international society through design for humanity's good.

What design creates is not technology or material but new value. Diverse perspectives, experiences, and cultural backgrounds will help create new value. To achieve this, the Faculty of Design wants to promote a cultural and linguistic barrier-free campus and create a place where students, researchers, and designers with diverse talents can gather and share.



九州大学未来デザイン学センターは、国際的なデザイン学の研究拠点を形成することを目的に2017年1月に発足した教育研究組織です。デザイン学と学内外の多様な研究分野とを結びつけ、デザイン学研究を推進するとともに、国内のデザイン系大学との連携による新たな学術研究領域を創出します。デザイン学の研究・開発により創出された本センターの成果は、産官民と連携を取って、スピーディな社会実装を推進し、未来社会の創生に積極的に貢献します。

The Center for Designed Futures of Kyushu University was established in January 2017 with the purpose of promoting design studies and research by connecting design studies with other research fields within and outside of the university, and at the same time, to create new territories of academic research through collaboration with other design universities to form an international base for design research. Its aim is to promote the speedy implementation in society of the fruits of this research center created by the development of academic research by collaborating with the public sector, the private sector, and the people to ultimately actively contribute to the creation of the future society.

### 具体的な取り組み

- 国公立デザイン系大学会議の組織化および運営
  - デザイン学研究の実用化に向けた産業界および地方自治体との連携
  - 持続可能な開発目標(SDGs)をデザインで解決するSDGsデザインユニットの活動
  - デザインにおける知的財産戦略などのオープン&クローズ戦略
  - アジアを中心とした海外大学との共同教育研究プロジェクト
- こうした取り組みを通して、アジア発の持続的なイノベーションの創出、発信を行ってまいります。

### Plan:

- Organizing conference for public universities in design field
  - Collaboration with the industry and the municipalities for the practical application of design studies
  - Conducting activities to achieve Sustainable Development Goals (SDGs) through design under SDGs Design Unit
  - Applying open and closed strategies that are related to design such as intellectual property strategies
  - Conducting joint educational research projects with overseas universities (mainly in Asia)
- Through various efforts, we aim to continuously create and share innovations originating in Asia.

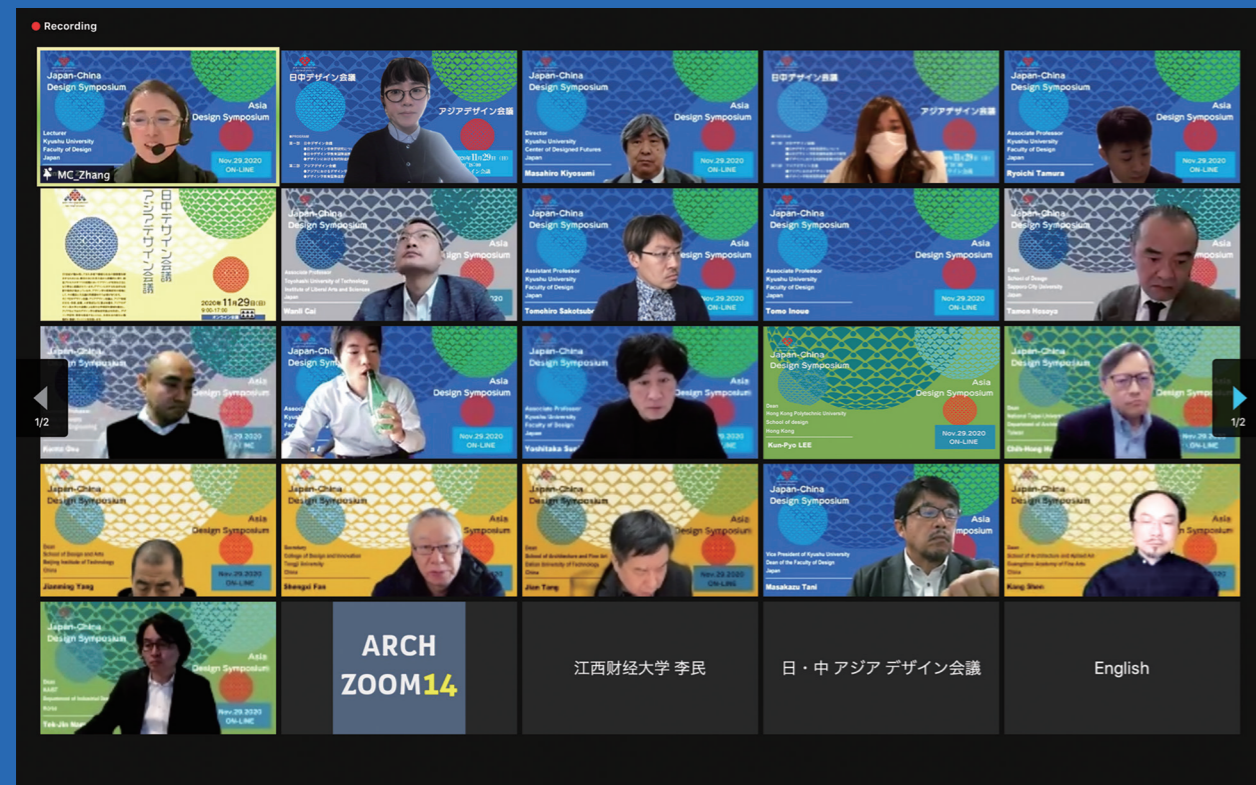
# 九州大学 未来デザイン学センター

## Center for Designed Futures of Kyushu University



# Japan-China Design Symposium

日中デザイン会議



## 第一部

### 日中デザイン系大学の現状と国際交流の可能性と効果

- 中国／北京理工大学 設計芸術学院…………… 9
- 中国／同济大学 設計創意学院…………… 11
- 中国／広州美術学院 建築芸術設計学院…………… 13
- 中国／大連理工大学 建築芸術学院…………… 15
- 中国／江西财经大学 芸術学院…………… 17
- 日本／九州大学大学院 芸術工学研究院…………… 19
- 日本／札幌市立大学 デザイン学部…………… 21

## 第二部

### デザインにおける知的財産権の役割

- 日本／豊橋技術科学大学 総合研究院…………… 23
- 日本／九州大学大学院 芸術工学研究院…………… 25
- 日中デザイン会議 ディスカッション…………… 27

### Part 1 The Current Status of Design Universities in Japan and China and the Potential and Effects of International Exchange

- China: Beijing Institute of Technology School of Design and Arts…………… 9
- China: Tongji University College of Design and Innovation…………… 11
- China: Guangzhou Academy of Fine Arts School of Architecture and Allied Art…………… 13
- China: Dalian University of Technology School of Architecture and Fine Art…………… 15
- China: Jiangxi University of Finance and Economics School of Art…………… 17
- Japan: Kyushu University Faculty of Design…………… 19
- Japan: Sapporo City University School of Design…………… 21

### Part 2 The Role of Intellectual Property Rights in Design

- Japan: Toyohashi University of Technology Institute of Liberal Arts and Science…………… 23
- Japan: Kyushu University Faculty of Design…………… 25
- Discussion…………… 27

# 北京理工大学设计艺术学院 楊建明 院長／教授



# Beijing Institute of Technology School of Design and Arts, China

Dean/Professor Jianming Yang



中国で、「和合」という言葉が最初に現れたのは春秋時代ですが、「和」と「合」の二文字の歴史はさらに古くなります。「合」と「和」の共通認識の軸は、「天人合一」という中華伝統文化の「合」の理念であり、「人類運命共同体」が生存し続けるための方法、法則であり、原則と理念です。またそれは、私たちがデザイン教育において融合と協力を通して動的な発展と革新を実現するよう促しています。

現在、デザイン教育は多くの課題に直面しています。例えば新世紀の科学技術の急速な発展、日々深刻になる人類の生存環境、地球環境のさらなる悪化などです。人類社会は多くの挑戦に直面しており、デザインは社会の発展において重要な職責を担っています。

そのため、私たちは研究分野間での相互交流を促進し、研究分野の組織間の壁を解消する必要があります。創造的な視点で世界の新しい可能性を洞察しなくてはなりません。デザインにヒューマンティの考え方を賦与し、策を講じて人・環境・資源の均衡と調和を獲得するのです。

In China, the term "harmony/union" first appeared in the Spring and Autumn Period, and the words "union" and "harmony" have a much longer history. The common epistemological connotation of "union" and "harmony" is the "unity of heaven and man". The concept of "union" in Chinese traditional culture is a method, law, principle and concept for the survival and development of "human destiny community". It facilitates our dynamic development and innovation through integration and collaboration in design education.

The current design education faces many issues. For example, the rapid development of science and technology in the new century; the increasingly severe human living environment, the gradual deterioration of the global environment, etc. Human beings and society are facing many challenges, and design has an important responsibility for social development.

Therefore, we need to promote interdisciplinarity, eliminate the barriers between disciplines; to have creative insights into new possibilities in the world; endow design with a humanistic spirit and seek to achieve balance and harmony among people, environment, and resources.



## 『和』から『合』へ —新時代のデザイン教育の方向性と実践

### "From Union to Harmony" -The Thoughts and Practices in the Development of Design Education in the New Era

北京理工大学デザイン・芸術学院は、科学技術の先端分野に立脚し、新時代の国家戦略である人類運命共同体の構築をガイドラインとし、伝統的「和合」の理念を受け継ぎ、「融合」のデザインを通して「調和」した世界の模索に尽力しています。デザイン教育においてより多くの人にヒューマンティを賦与することを主旨とし、文化的「和合」と「道器併重(精神と物質両方を重んじる)」のデザイン教育観の構築を目指しています。

技術とデザインの相互連携: 専門分野の優位的技術とデザインを深層的に融合させます。

科学と芸術の融合: 科学的理性と審美眼の根源および相違。

伝統と現代の相互結合: 伝統工芸、文化遺産+現代デザイン。

Beijing Institute of Technology, School of Design and Arts, is based on the Science and Technology frontier and guided by the national strategy of the new era - building a community of human destiny, adheres to the traditional concept of "union/harmony" and seeks to explore a "harmonious" world through "fusion" design. We aim to endow more humanistic spirit to design education and build a design education concept of "harmony" and "equal emphasis on theory and practice".

The union of technology and design: the deep integration of professional, excellent technology and design.  
Integration of science and art: the origin, similarities and differences of scientific rationality and aesthetic sensibility.

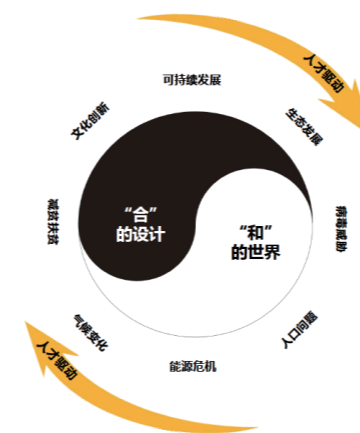
Combination of tradition and modernity: traditional crafts, cultural heritage + modern design.

この他、分野を跨いで融合する協力プラットフォームと、知識と行動は一つであるとした実践プラットフォームを多く設立すると同時に、多くの豊かな「和」の成果を獲得しました。プラットフォームでの協力和イノベーションの融合を通して、また「合」のプラットフォームの構築を通して、「和」の革新的実践の成長をサポートしました。学内の工学系の学部学科と密接な共同作業を展開しました。学問分野を跨いだ研究組織が国内外と学術協力や交流を行うプラットフォームを多く設立しました。

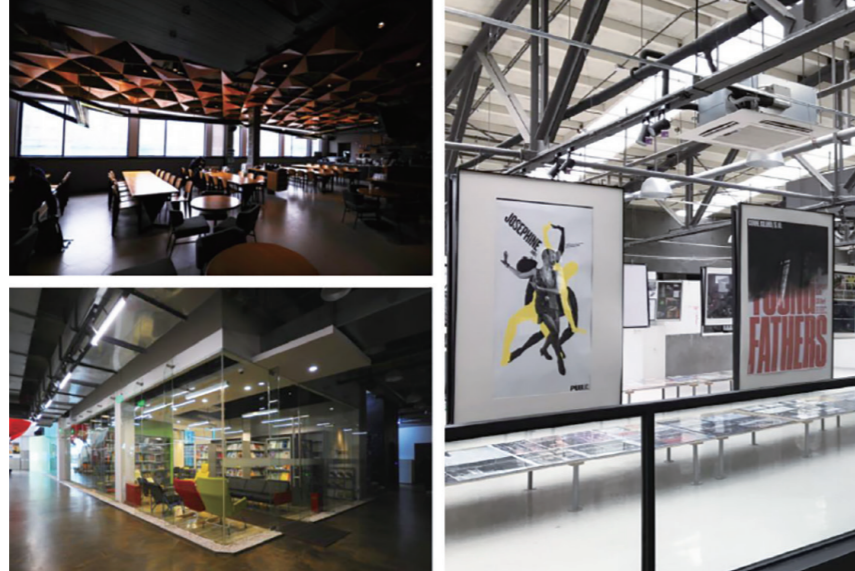
北京理工大学デザイン・芸術学院は、「革新との融合、互いに尊び、認めあう」という開放的、積極的、かつ包容の態度で新時代の挑戦やチャンスを受け入れ、対峙し、デザインの手法を以って人類が遭遇した問題とその解決方法を模索し、人類の文明の健康的な発展を促進するために、デザインの知恵と力を捧げます。

We have also created many cross-border cooperation platforms and practice platforms to integrate knowledge and action and achieve many fruitful "harmony" results. We have incubated the innovative practice of "harmony" by building the platform of "integration" through the platform cooperation and integration innovation. We have established many in-depth collaborations with the school's engineering departments and academic exchange platforms for collaboration at home and abroad.

Beijing Institute of Technology, School of Design and Arts, will meet and face the challenges and opportunities of the new era with an open, progressive and inclusive mindset of "integration and innovation, beauty and coexistence", explore the problems and solutions encountered by human beings by means of design, and contribute design wisdom and power to promote the healthy development of human civilization.



# 同濟大學設計創意學院 范聖璽 書記／教授



同濟大學のデザイン教育は、1940年代に発足し、ドイツのパウハウス派の影響を強く受けています。1993年に正式に工業デザイン学科が設立されました。2009年5月、同濟大學は世界のデザインと革新的研究分野の最新コンセプトとモデルを参考にし、同濟大學芸術デザイン学科を基礎として、「同濟大學デザインイノベーション学院(College of Design and Innovation, Tongji University)」を設立しました。本学院が取組む総合的目標は、この時代の使命を胸に携え、グローバルな視線で、中国的特色を持った国際化を実現し、革新的かつ展望型、研究型の世界一流のデザイン学院となることです。

Tongji University's design education started in the 1940s and was deeply influenced by the German "Bauhaus" school. The Department of Industrial Design was established in 1993. In May 2009, Tongji University borrowed from the latest concepts and models of the world's design and innovation disciplines to establish the "College of Design and Innovation (Tongji University)", founded on the Art and Design Department Tongji University. The College's overall goal is to become an international, innovative, forward-looking, and research-oriented world-class design institute with both contemporary missions, global vision, and local characteristics.

本学院は、2015年フィンランドのアールト大学と共同で「同濟大學上海国際デザイン創新学院」を設立し運営を始めました。2016年、同濟大學のデザイン学問分野はIV類先端学問分野育成対象リストに選出され、「同濟大學上海国際デザイン創新研究院」が設立されました。2017年9月、教育部、財政部、国家發展改革委員会が「世界一流大学と一流学問分野育成対象大学と育成対象学問分野リスト公布に関する通知」を公表し(世界一流大学と一流学問分野の略称:「双一流」)、我が校のデザイン学問分野(Art & Design)は、世界一流育成対象学問分野リストに選出されました。2019年、学院の工業デザインと環境デザイン専攻は、国家レベル一流学士課程育成対象専攻第一陣リストに選出されました。2019年には、デザイン学のポストドクターの科学研究流動基地設立の認可を得ました。2020年、QS(Quacquarelli Symonds, イギリスの教育と留学機関)の世界の大学学問分野ランキングにおいて、我が校は「芸術とデザイン(Art and Design)」学問分野の中で世界第13位にランキングされました。

In 2015, Tongji University and Aalto University in Finland established the "Tongji University Shanghai International College of Design Innovation" through Sino-foreign cooperation. In 2016, "Art and Design" was selected to become one of Shanghai's key disciplines (IV class). In September 2017, the Ministry of Education, the Ministry of Finance and the National Development and Reform Commission issued the "Notice on the Announcement of the List of Universities and Disciplines for establishing the World-Class Universities and First-Class Disciplines" (referred to as "double first-class"), our

## 人生の意義と世界の未来のための 学びと創造

### To Learn and Create a Meaningful Life and a Better World

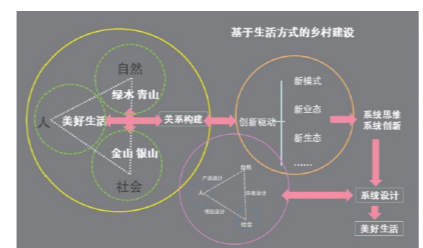
学院は、学士課程に工業デザイン(Industrial Design)、環境デザイン(Environmental Design)、ヴィジュアルコミュニケーションデザイン(Communication Design、デジタルメディアデザインMedia Designを含む)、プロダクトデザイン(Product Design)の4つの専攻を設置しました。修士課程には、上述の学士課程専攻から垂直方向にスライドさせた専攻に加え、インタラクションデザイン(INTERACTION DESIGN)、プロダクトサービスシステムデザイン(Product Service System Design)、デザイン戦略と管理(Design Strategy And Management)、デザインの歴史と理論(Design History And Theory)など水平方向にも幅を広げた研究分野を開設しました。また、デザイン学の博士課程では、水平垂直方向に構成されるT型の人材育成構造の立体化を実現しました。

school's Art & Design was selected as a world-class discipline. In 2019, the College's Industrial Design and Environmental Design were selected as the first batch of national first-class undergraduate majors; in 2019, the College was approved to establish a post-doctoral research station on design. In the 2020 QS (Quacquarelli Symonds) World University Rankings, the College is ranked 13th globally in the discipline of "Art and Design".

The College has four majors at the undergraduate level: Industrial Design, Environmental Design, Communication Design (including Digital Media Design, Media Design), and Product Design. The master's degree built on the foundation of the depth of the majors mentioned above in the vertical direction to offer research with breadth in the horizontal direction such as Interaction Design, Product Service System Design, Design Strategy and Management, and Design History and Theory. Also, we realize a three-dimensional structure of horizontal and vertical T-shaped talent cultivation at the doctoral level of design.

本学院は、「人生の意義と世界の未来のために学び、創造する (TO LEARN AND CREATE, FOR A MEANINGFUL LIFE AND A BETTER WORLD.)」を宣言し、デザイン教育をグローバルイノベーションの境地に位置づけ、イノベーション、産業、バリューチェーンに関わる全てのフローにおいて、デザインがもたらす未来と、その貢献を考え続けていきます。

The school's manifesto, "TO LEARN AND CREATE, FOR A MEANINGFUL LIFE AND A BETTER WORLD", places design education in the context of global innovation. It is a way to think about the future and contribution of design in the whole process of innovation, industry, and value creation.



# Tongji University College of Design and Innovation, China

Secretary/Professor Shengxi Fan



# Guangzhou Academy of Fine Arts School of Architecture and Allied Art, China

Dean/Professor Kang Shen



中国南方に位置し、芸術学院を母体とする建築学院である私たちが実施している教学における一連の実験は、私たちが生きている時代と場所を非常に重要な起点であり資源であると見なす事からスタートしています。

現実を見れば、人の居住環境の発展は、すでに変更を積み重ねる段階へ入っていることは明らかです。既存の環境の改造、リニューアル、復興が急がれていますが、環境デザインの中心作業は、もはや新たな建築物や都市空間を作り出すことではありません。親しみやすく健康的で、強靱かつ持続可能な環境を実現することが必要であり、現実の問題を見据え、社会的関係に向けた革新的デザインを創造的に展開することなのです。

As a school of architecture based in southern China and the context of an art academy, we began a series of experimental teaching by considering our era and place as a critical starting point and resource.

One apparent reality is that the development of the human environment has entered the era of stockpiling. The renovation, renewal and revitalization of the existing built environment have become a more urgent task. The environmental design core is no longer to create new buildings and urban spaces but to achieve a friendly, healthy, resilient, and sustainable environment. It should solve real social issues, creating innovative design orient towards social problems and social relations.

このことを踏まえて、私たちは「ミクロ的介入」を戦略とした環境デザイン教育における一連の実験を実施しました。この戦略は、マクロ的建設とは異なる取り組み形態であることを強調し、微細な部分から着手します。また、全体的な環境を活性化させ、大規模改造を回避するものです。人を中心とし、細部から全体を理解します。段階的進歩や多様性の原則を重視し、環境と社会が融合した構造の実現を提唱します。また、地域のアイデンティティ、社会的関係と歴史的記憶の修復の実現を強く求めています。

On this basis, we have launched a series of environmental design experimental teaching based on the strategy of "micro-intervention", which emphasizes an alternative form of operation to macro-construction and starting from small places to activate the vitality of the overall environment. The strategy avoids large-scale transformation, centered on people, observing small details that can have significant changes, based on the principles of gradualism and diversity, and advocates a hybrid environment and social structure, aiming at the restoration of local identity and social relations and historical memory.

## クリティカルな環境デザイン戦略を目指して —広州美術学院建築学院の教学における実験

### Towards a Critical Environmental Design Strategy -Experimental Teaching in the School of Architecture and Allied Art of Guangzhou Academy of Fine Arts

これらの教育における実験の根本的な思想には、次のようなものがあります。日常生活に対する近距離での観察を重視し、ボトムアップでの取組みや実践的な体験と努力を奨励します。環境の中で習慣となっている見方からの脱却を提唱し、ミクロな角度で環境構築の研究を行います。「デザインは戦略である」という成果を求める道を追求します。全体的な均衡や協調からスタートし、問題点を見出すことで部分的な関与や介入を行い、変化を誘発します。微細で精巧かつ正確であることを求め、関与は最小限に留めた実現を目指します。取り組みは直接目標達成へ結びつかないかもしれませんが、多くのプランが存在し、ミクロレベルで実施され、柔軟かつ局部的なものです。そうした取組みにおいて、多角的な解決方法と学際的な協力を求めています。

The core thinking of these pedagogical experiments is: emphasizing the close observation of daily life, encouraging bottom-up operation and physical practice; advocating to get rid of the habitual perception of the environment and start researching the built environment from a microscopic perspective; pursuing the path of "design as strategy", starting from the overall balance and coordination, identifying the crux for local intervention, interference and stimulation, striving for subtlety, delicacy and precision, and achieving the smallest degree of intervention. The operation may be indirectly targeted, multi-solutions, micro-scale, soft approach, partial, seeking multi-dimensional solutions and cross-professional collaboration.



深圳の南頭古城における空間実験から、「アジアライン」の一連の都市研究まで、これらのケースが提示しているデザインコンセプトは、「物を作る」から「物事をプランニングする」へと視点を転換させるものです。現実の環境資源に対する分析や判断、統合経路の検討には、位置や規模、質の具体的なパラメーターに加え、歴史遺産や人文地理における潜在的要素も対象としています。生産活動やライフスタイル、消費モデルの様々な面も含み、深層の社会構造や価値判断をも対象としています。デザインは、介入という姿勢から新しいコミュニティ内の関係や新しい社会の組織方式を創造することであり、新しい価値判断基準をデザインすることでもあり、それにふさわしい具体的空間、施設の形態、規模、基準のデザインでもあるのです。

From the spatial experiment of Nantou's ancient city in Shenzhen to the series of urban studies of "Asian Connections", the design thinking presented in these cases shifts the attention from making things to planning things. The analysis and assessment of the real environmental resources and the consideration of the integration paths include not only the specific parameters of location, scale, and quality, but also the potential elements of historical heritage, humanities, and geography. It includes all aspects of production, lifestyle, and consumption patterns, and points to the deep social structure and value judgment. Design is an intervention to create new neighborhoods, new ways of social organization, new forms of economic activities, production and operation systems, and new standards of value judgment. It also includes the design of specific spaces and facilities in terms of form, scale, and size.





大連理工大学 建築芸術学院 唐建教授/院長



「新リベラルアーツ」は、伝統的リベラルアーツと比較すると更に明らかな開放性、可塑性、革新性を持っていますが、新時代においては人材構造と研究経験や実績に対するニーズは更に多面的となり、より全面的な素質素養が求められ、イノベーション能力はより強力に求められています。「新リベラルアーツ」実施の主な目的は、教育サービスと経済社会の発展をさらに進め、産学研の共同革新を推進するためであり、大学は経済社会発展のために人材と知識の提供を行い、デザインの専門分野は積極的に新たなものに挑戦する必要があります。

大連理工大学建築・芸術学院は、こうした事を背景とし、「大学と企業の協力、大学間協力、専門分野における協力」のシステム化されたデザイン実践教育モデルを形成し、「閉じられた」形式である伝統的人材育成方法から、新リベラルアーツに適応した「開かれた」形式へと向かい、進んでいます。

Compared with traditional liberal arts, "new liberal arts" has more distinctive openness, flexibility, and innovation. The new era also requires more diversified talents, talent with different discipline background, all-rounded, and outstanding capabilities in innovation. The core purpose of establishing the "New Liberal Arts" is to enhance education's ability to serve economic and social development, promote the collaborative innovation of industry-university-research, and provide human and intellectual support for economic and social development. Design majors need to take the initiative to meet new challenges.

In this context, the Dalian University of Technology and the School of Architecture and Fine Art has formed a systematic design and practice education model of "University-Enterprise Cooperation, University-University Cooperation and Professional Cooperation". Also, moving from the traditional "closed-loop" talent training to the "open-loop" training, towards adapting to the new liberal arts.



Dalian University of Technology School of Architecture and Fine Art, China

Dean/Professor Jian Tang

新リベラルアーツの文脈におけるデザイン分野の専門実践教育の模索

Exploring Design Professional Practice Education in the New Liberal Arts Context

●大学と企業の協力:

産学研協同人材育成教育モデルを実施し、大学-企業協同人材育成実践教育の形態を構築します。全方位的大学企業協力プラットフォームを設立し、実践教育と経済社会発展とのリンクを効果的に保証します。

●大学間の協力:

国内・海外の大学間共同作業を通じて、教育方式の転換を推進します。学校間共同の開放型実践教育共同運営を展開します。国際的ワークショップの実施に注力し、訪問交流とワークショップの共同教育を基盤として、共同でのデザイン作業実践まで進化させます。

●専門分野における協力:

本校の環境デザイン、建築学、都市計画、工業デザイン、ヴィジュアルコミュニケーションデザインの5つのデザイン専攻の特徴と優位性を統合し、学問分野を跨いだ教育方法を模索し、デザイン分野の専門分野間協同でのデザイン実践教育方式を実現します。

●University-Enterprise Cooperation:

implement the teaching model of collaborative education of industry-university-research to create a "University-Enterprise Cooperation" education and practice teaching pattern; build a comprehensive "University-Enterprise Cooperation" platform to strongly ensure that practice education is in line with economic and social development.

●University-University Cooperation:

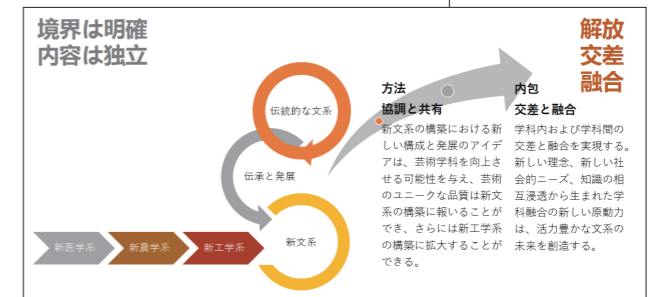
promote the transformation of education and teaching methods through universities cooperation between domestic and international universities and carry out "University-University" collaboration in open practice education, and vigorously strengthen the realization of internationalization workshops, based on exchanges and collaborative education in workshops, progress to joint design practice.

●Professional Cooperation:

integrate the characteristics and advantages of the five design majors in our school, environmental design, architecture, urban and rural planning, industrial design, and visual communication design, explore interdisciplinary education, and realize design practice of "Professional-Professional" collaborative teaching methods.

「大学と企業の協力、大学間協力、専門分野における協力」のデザイン実践教育モデルの模索と実践は、産学研の連携を効果的に完成させただけでなく、卒業デザイン制作の多様性教育システムにおいても、地域を跨いで共有する問題を解決でき、各大学が新リベラルアーツの文脈でデザイン分野の専門実践教育の模索と実践を行う際に大いに参考となるケーススタディを提供しました。

Through the exploration and practice of design practice education model of "University-Enterprise Cooperation, University-University Cooperation and Professional Cooperation", it not only effectively completes the collaboration and integration of industry-university-research but also solves the problem of cross-regional intercommunication of graduation design diversity teaching system. This provides a model for the exploration and practice of design professional practice education in the context of new liberal arts in colleges and universities.



# 李民 院長／教授 江西财经大学 艺术学院



中国は、江西省におけるVR産業の発展を積極的に後押ししています。現在江西省はすでにVR産業の重点企業が多く存在し、その分野はハード、ソフト、コンテンツ、各業界での利用など多方面に渡ります。産業チェーンは健全な状態を維持しており、ビジネスエコシステムも初歩的段階は実現しています。しかし、江西省現地の研究能力と専門の人材供給は不足しています。そのため、本校では、自ら変化を分析し、改変を実行しました。VR産業の発展を牽引役として、継続的に専攻科目の構造を最適化し、教育運営への注力を強めました。学内のVR分野における科学研究や応用開発、人材育成において優位性のあるリソース、企業や政府の優位性のある資源を集積し、一連の産業、創業、教育における効果的な相互体制を模索しました。2020年10月に江西财经大学バーチャルリアリティ(VR)現代産業学部を正式に設立し、産業、学問、研究、転職、創業を集結した総合的な人材育成創業プラットフォームの構築に尽力しました。バーチャルリアリティ(VR)現代産業学院は、学内外の優秀な教師100名近くを集め、その中には国家万人計画、国家百千万人材、江西双千計画など国家・省レベルの優秀な人材40名あまりを含み、強固な基盤を有した教育陣を形成しています。

The state strongly supports the development of the VR industry in Jiangxi. At present, Jiangxi Province has several key enterprises in the VR industry, ranging from hardware, software, content and industry applications, and other aspects. The industry chain continues to be sound and the initial industrial ecosystem is completed. However, the local research capabilities and professional talents supply in Jiangxi are insufficient. Therefore, our university takes the initiative to know the change, actively seeks the change, takes the VR industry development as the lead, continuously optimizes the professional structure, enhances the vitality of school, gathers the school's strengths in scientific research, application development, talent training in the field of VR and taking advantage of the resources of enterprises and government, explores the effective linkage mechanism of the industry chain, innovation chain and education chain. In October 2020, the School of Virtual Reality (VR) Modern Industry of Jiangxi University of Finance and Economics in October 2020 was officially established. It devotes itself to building an innovative platform for talent training that integrates production, learning, research, transfer, creation, and use. The School of Virtual Reality (VR) Modern Industry has integrated nearly 100 high-quality teachers from inside and outside the university. Among them, there are more than 40 national and provincial high-level talents such as National Ten Thousand Talents Plan, National Hundred-Thousand-Ten Thousand Talents Plan, Jiangxi Double Thousand Plan, etc., forming a faculty team with a solid foundation.

# Jiangxi University of Finance and Economics School of Art, China

Dean/Professor Min Li

## 芸術学院での専門的な教育と実践

### Profession Teaching and Practice at the School of Art

私たちは、ファーウェイ(HUAWEI、華為)、テンセント(Tencent、騰訊)、ネットイース(NetEase、網易)などの大企業や江西省工業・情報化庁、南昌市政府と異業種協力関係を結び、大学、企業、政府による共同人材育成モデルを全面的に構築しました。我が校にすでにある国家レベルバーチャルシミュレーション実験教学センター、国家レベル実験教学デモンストレーションセンター、江西大学バーチャルシミュレーション教学共有管理センターなどの教学プラットフォームを利用し、VR産業発展のニーズに的確に沿い、社会のためにVRソフト開発、VRデザイン、VR管理分野での高レベルな専門人材を育成しています。

We have established cross-field collaboration with Huawei, Tencent, NetEase and other large enterprises as well as the Jiangxi Department of Industry and Information Technology and Nanchang Municipal Government to build a comprehensive "School-Enterprise-Government" joint collaborative education model. Using our existing National Virtual Simulation Experimental Teaching Center, National Experimental Teaching Demonstration Center, Virtual Simulation Teaching Sharing Management Center of Jiangxi universities and other related teaching platforms around the development needs of VR industry, to train high-level professionals in VR software development, VR design and VR management for the society.

江西省デジタルメディア重点実験室、江西省IoTとビッグデータエンジニアリング研究センター、江西省カルチャークリエイティブ産業研究センター、江西财经大学現代産業発展研究院、江西财经大学バーチャルリアリティ産業研究センターなど研究分野を跨いだプラットフォームの協力を得て、コンピューターグラフィックの処理と分析、ヴィジュアルコンピューティング、ヒューマンコンピュータインタラクション、デジタルメディアデザイン、バーチャルリアリティ産業分析などのVR技術と応用における重点分野について科学研究を展開しています。

Based on interdisciplinary research platforms such as Jiangxi Province Key Digital Media Laboratory, Jiangxi Province Internet of Things and Big Data Engineering Technology Research Center, Jiangxi Province Cultural and Creative Industry Research Center, Institute of Modern Industrial Development of Jiangxi University of Finance and Economics, Virtual Reality Industry Research Center of Jiangxi University of Finance and Economics, etc., to conduct scientific research in key areas of VR technology and application such as computer graphics processing and analysis, visual computing, human-computer interaction technology, digital media design, virtual reality industry analysis, etc.



猫王收音机 “互联网+”和“中国创造”的经典案例

九州大学大学院 芸術工学研究院  
杉本美貴 准教授

工作坊の场景 (北京理工大学) / WS風景 (北京理工大学)



九州大学未来デザイン学センターでは、中国をはじめとしたアジアのデザイン系大学との連携を強化し、アジアのデザイン学拠点から世界へイノベーションを創出・発信していきたいと考えています。そこで、私が行った中国の大学との共同授業の事例を3件紹介したいと思います。

2018年の大連理工大学との共同授業では、福岡県内の地場産業9社の協力を得て、各企業が中国で販売するための商品、パッケージ等のデザインを行いました。授業期間は約4か月で、九州大学21名、大連理工大学20名の学生が参加しました。オリエンテーションや企業訪問調査を日本で、最終発表会と作品展示会を中国で行い、学生のデザイン提案のうち3案が商品化されました。

2019年の大連理工大学とのワークショップでは、同大学の学生と教員が来日し、福岡県朝倉郡筑前町の協力を得て、5日間で筑前町の観光促進に向けた製品、空間、サービスなど幅広いデザイン提案を行いました。両大学から14名ずつの学生が参加しました。最終発表会は筑前町の町長、副町長、地方創生担当職員の方々にご参加いただき高い評価を得ました。

2018年に北京理工大学で行ったワークショップでは、北京理工大学の大学院生35名を対象に「Carry」をテーマに、何を運ぶか考え、それを運ぶための方法や道具等をデ

ザインしました。4日間という短期間にも関わらず、課題設定から最終提案までの一連のデザインプロセスを完結することができました。

これらの経験から、日本の大学にとって中国の大学との共同授業の利点を4つ挙げたいと思います。1つ目は、中国は驚異的な速さでICT/IoT化、インフラの変化、新たなビジネスモデルの導入が進められており、今や世界最先端の国だということです。2つ目は、同じアジア圏の中国は、欧米とは異なる国際感覚の醸成が期待できるということです。3つ目は、日本と中国のデザイン教育や学生の特徴が大きく異なっており、双方の強みを共有できることです。4つ目は、日本語が話せる中国人留学生の支援が受けやすく、時差も少ないなど、欧米よりもコミュニケーションの壁が低いことです。

最後に、中国のデザイン系大学との連携の意義について所感を述べたいと思います。私は伝統的な日本の美意識を現代の製品デザインで表現する研究をしていますが、日本と中国の美意識や文化には、「無」は無ではないという考え方、見たままではなく本質を表現しようとする考え方、複数の異なった視点や時間が共存する空間認識、古くから続くお茶の文化、礼を重んじるお土産文化など多くの共通点があります。同様にアジア全体で共通するものも多くあります。私は日本、中国、アジアの美意識、価値観、世界観、生活習慣は、不確実性が高い時代にまさしく敵うものであり、製品デザインだけでなく社会的課題の解決や持続可能な世界の実現などあらゆる領域において、西洋とは違う思想や方法で新たなビジョンを示すことができると考えています。そうした観点から、引き続き中国、アジアのデザイン系大学との連携を強化していきたいと思います。

中国との  
国際連携授業の紹介

Introduction of International Collaboration  
Workshop with China

Kyushu University's Center of Designed Futures hopes to create and disseminate innovations to the world from the Asian hub of design studies by strengthening cooperation with design universities in China and other Asian countries. Therefore, we would like to introduce three examples of joint classes we have conducted with Chinese universities.

In the 2018 joint class with the Dalian University of Technology, in collaboration with nine local industries in Fukuoka Prefecture, each company designed products, packages, and other items to be sold in China. The class period was about four months, and 21 students from Kyushu University and 20 students from the Dalian University of Technology participated in the class. Orientations and company site visits were held in Japan, and the final presentation and exhibition were held in China, where three of the students' design proposals were commercialized.

In the 2019 workshop with the Dalian University of Technology, students and faculty from the university came to Japan to work with Chikuzen Town, Asakura District, Fukuoka Prefecture. Over five days, they made a wide range of design proposals for products, spaces, and services to promote tourism in Chikuzen Town. 14 students from both universities participated in the project. The final presentation was attended by the mayor, deputy mayor, and officials in charge of regional development of Chikuzen Town, and was highly evaluated.

In the workshop conducted by 3 faculty members of Kyushu University held at Beijing University of Technology in 2018, 35 graduate students of Beijing University of Technology were asked to think about what they would like to carry and design methods and tools to carry it under the theme of "Carry". Despite the short period of four days, they completed a series of design processes from setting the task to the final proposal.

Based on these experiences, Japanese universities have four advantages to collaborate with Chinese universities: First, China is now the most advanced country globally, with its astonishingly fast pace of ICT/IoT, infrastructure changes, and introduction of new business models. Second, as an Asian country, China can be expected to foster a

sense of internationalism different from that of Europe and the United States. Third, the characteristics of design education and students in Japan and China are very different, and we can share the strengths of both countries. Fourth, the communication barriers are lower than in Europe and the United States, as it is easier to receive support from Chinese students who can speak Japanese, and there is less time difference.

Lastly, regarding my impressions about the significance of collaboration with Chinese design universities, I am researching the expression of traditional Japanese aesthetics in modern product design. The aesthetics and culture of Japan and China have many things in common, such as the idea that "nothing" is not nothing, the idea of expressing the essence of something rather than seeing it as it is, spatial awareness where multiple different perspectives and times coexist, the culture of tea that has continued since ancient times, and the culture of getting souvenirs as a form of gratitude. Similarly, many things are common throughout Asia. The aesthetic, values, worldview, and lifestyle of Japan, China, and other Asian countries are the same in times of high uncertainty. We can show a new vision with ideas and methods different from those of the West, not only in product design but also in all areas such as solving social problems and realizing a sustainable world. We would like to continue to strengthen our ties with design universities in China and Asia from this perspective.



新生児服用紙製しし / 新生児の遊び取り用のガチャ

用硅胶制作的富士山形状橡皮筋 / シリコンで作した富士山型輪ゴム



指甲放到两根橡皮筋中间  
ゴムの間に爪を入れる

撕开一条缝  
裂け目を作る

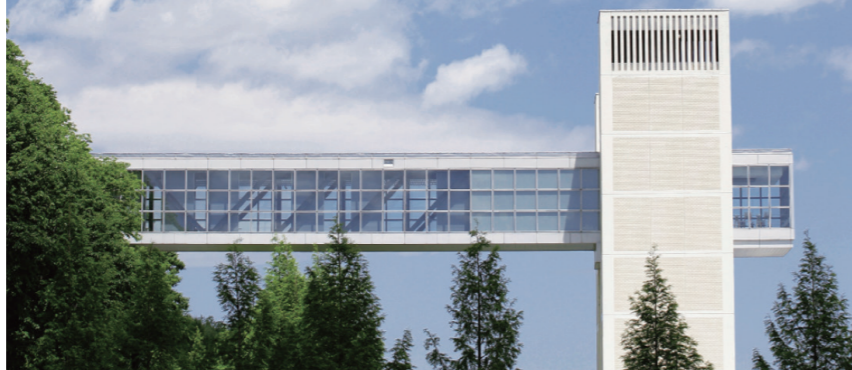
沿缝撕开  
裂け目を引っ張る

Kyushu University  
Faculty of Design,  
Japan

Associate Professor Yoshitaka Sugimoto

## 札幌市立大学デザイン学部の概要と国際交流

Outline of Sapporo City University Faculty of Design and International Exchange



札幌市立大学は、日本の北端である北海道に立地する公立の大学です。大学は、デザイン学部と看護学部の2つの学部からなり、大学運営のみならず、教育や研究、地域貢献といったさまざまな活動を連携して行っている大学です。

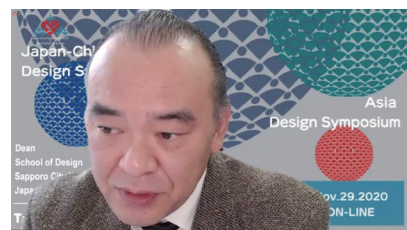
デザイン教育においては、2006年の開学から約10年はデザイン成果物に分けた専門教育を行っており、環境デザインコース、製品デザインコース、コンテンツデザインコース、メディアデザインコースの4つのコースがありました。10年を経た後、時代に合わせた教育カリキュラムの調整を行い、専門コースの改編に踏み切りました。そこで2015年に発足したのが「人間空間デザインコース」と「人間情報デザインコース」です。

「人間情報デザインコース」では、人工物や情報に対峙するひとりの人間に着目しながら両者の関係性をデザイン課題として捉えることを学びます。それがたとえ情報・通信コミュニケーションであっても、機器や端末といった人工物を介してコミュニケーションが行われる限りは、同様のデザイン課題があるはずで、こうした対象について、人間科学に重点をおいたデザイン教育を展開しています。

Sapporo City University is a public university located in Hokkaido, the northernmost part of Japan. The university consists of two faculties, the Faculty of Design, and the Faculty of Nursing, which collaborate in various activities such as education, research, community contribution, and university administration.

In design education, for about 10 years after the university's opening in 2006, we had specialized education divided into design outcomes, and there were four courses: Environmental Design Course, Product Design Course, Contents Design Course, and Media Design Course. After 10 years, we decided to reorganize the specialized courses by adjusting the educational curriculum to meet the needs of the times. Therefore, the Spatial Design for Human Life course and the Communication Design for Human Life course were established in 2015.

In the Communication Design for Human Life course, students learn to see the relationship between artifacts and information as a design challenge, focusing on a human being who confronts them. Even if it is information and communication, as long as communication takes place through artifacts such as devices and terminals, there must be similar design issues. For these subjects, we are developing design education with an emphasis on human science.

Sapporo City University  
School of Design,  
Japan

Dean/Professor Tamon Hosoya

札幌市立大学デザイン学部の  
特徴と国際交流の状況Characteristics of Sapporo City University  
School of Design and International Exchange

「人間空間デザインコース」では、デザインによる提案物が人々によって活用されることに着目しながら、ひとりの人間との相互の関係性をデザイン課題として捉えることを学びます。

建物や公園といった提案物であればわかりやすいですが、近年はイベントや地域活動、ソーシャルメディアといった成果物であっても同様の観点が必要になります。こうした対象について、社会科学に重点をおいたデザイン教育を展開しています。

入学してくる学生の85%は北海道内の出身者です。現在15%の北海道外からの学生を少し増やし、30%前後に引き上げる必要があると考えています。ターゲットとするのは、日本の地方都市で育ったデザインの素養を持つ高校生です。本学は、開学時からデザインや構成といった基本技能の習得を必要とする入試は行ってきていません。論述や図示で答える問題を課し、その回答からデザインの素養を見極めるのが我々のスタイルであり、こうした受験機会を先の日本の地方都市で育った高校生にも積極的に提供することで北海道外出身の学生を増やそうとしています。

また卒業生の約57%が北海道に留まって就職するという特徴があります。学生の北海道外の就職希望を引き出し、今以上に人材輩出を進めたいと考えています。

国際交流の状況については、本学の教員はこれまで海外で積極的な教育・研究活動を行ってきました。現在、学術交流協定を結んでいる世界各地の6大学は、こうした教員の活動実績の中で、無理なく継続されてきたものばかりです。そして、学生ワークショップの開催や教員の派遣、留学生の受け入れ等、実質的な国際交流が毎年行われてきました。本学の学生にとっても、就業とは別の次元で海外での教育機会を得ることの理解が養われています。本学は、地域色が強いといった点を強みに転じた特徴を持つデザイン系大学です。中国やアジアの国々で、デザインを活用した新しい展開を模索されているのであれば、是非お声をかけていただければと思います。

札幌市立大学と学術交流協定を結んでいる大学  
Universities that have an international exchange agreement with Sapporo City University

札幌市立大学 デザイン学部

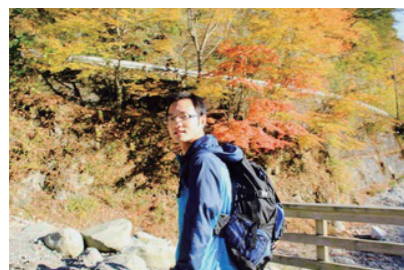
08-4

In the Spatial Design for Human Life course, students learn to see the relationship between design proposals and people's use of them as a design issue. While it is easy to understand this in the case of proposals for buildings and parks, the same perspective has become necessary in the case of events, community activities, social media, and other artifacts in recent years. For these subjects, we are developing design education with an emphasis on social science.

85% of incoming students are from within Hokkaido. We need to increase the number of students from outside Hokkaido, currently 15%, to around 30%. Our target is high school students with a background in design who grew up in Japan's regional cities. Since our university's opening, we have not conducted entrance examinations that require students to master basic skills such as drawing and composition. Our style is to assess the applicant's design ability by asking questions that can be answered by writing or drawing. We are trying to increase the number of students from outside of Hokkaido by actively providing such examination opportunities to high school students who grew up in Japan's regional cities.

In addition, about 57% of our graduates stay in Hokkaido to work. We would like to encourage students to seek employment outside of Hokkaido and produce more human resources than ever before.

Regarding international exchange status, our faculty members have been actively engaged in education and research activities overseas. The six universities around the world with which we currently have academic exchange agreements have all been sustained without difficulty through these faculty members' activities. Substantial international exchanges have been held every year, such as holding student workshops, academic exchanges, and accepting international students. For our university students, we have fostered an understanding of the importance of obtaining educational opportunities abroad other than employment. We are a design university with a strong regional characteristic that has become our strength. If you are looking for new ways to utilize design in China or other Asian countries, we would be happy to hear from you.



# Toyohashi University of Technology Institute of Liberal Arts and Science, Japan

Associate Professor Wanli Cai



中国におけるデザインへの保護は、主に専利法、著作権法、商標法、不正競争防止法といった4つの知的財産に関する法律に及びます。

まず、専利法による保護は主に工業製品の「外観設計」に対する保護です。専利法では、外観設計が「製品の形状、図案又はその結合及び色彩と形状、図案の結合に対して行われ、美感を起こさせ、かつ工業への応用に適した新たな設計」と定義されています。この定義から、外観設計専利が技術的アイデアを保護するものではなく、視覚を通じて美感を起こさせる工業製品のデザインを保護するものであることが分かります。中国の現行専利法に部分外観設計制度（製品のある局部のみに対して行われた新たなデザインを保護する制度）がありませんが、2020年10月に可決された第四次改正専利法において当該制度が導入されることになりました。改正専利法は2021年6月1日に施行されるため、中国における部分外観設計の登録は2021年6月1日から可能となります。外観設計を出願する際に、実体審査がなく、形式審査のみが行われます。即ち、出願登録の段階で、審査員は出願書類が揃っているか、及び外観設計専利の保護対象に属するかのみにして審査します。外観設計専利の保護期間は、現行法で出願日から起算して10年と規定していますが、改正専利法では、10年から15年まで延長することになりました。

Design protection in China is mainly covered by four intellectual property laws: Patent Law, Copyright Law, Trademark Law, and Unfair Competition Prevention Law.

First of all, the Patent Law mainly protects the "external design" of industrial products. The Patent Law defines appearance design as "design of a product's shape, design or combination of shape and design, and the combination of color and shape or design, which is aesthetically pleasing and suitable for industrial application. From this definition, it can be seen that the appearance design patent does not protect technical ideas, but instead protects the design of industrial products that evoke a sense of beauty through sight. China's current patent law does not have a partial design system (a system to protect the new design made only for a certain part of the product). However, the fourth revised Patent Law passed in October 2020 will introduce this system. The revised Patent Law will come into effect on June 1, 2021, so the registration of partial appearance design in China will be possible from June 1, 2021. When filing an application for appearance design, there will be no substantive examination, only formal examination. In other words, at the stage of application registration, the examiners will only examine whether the application documents are complete and whether the application belongs to the protection of the appearance design patent. The current law stipulates that the term of protection for a design patent is 10 years from the filing date, but the revised Patent Law extends the term from 10 years to 15 years.

## 中国における デザインの知財保護

### Intellectual Property Protection of Design in China

次は、デザインは「作品」として著作権法によっても保護されます。中国著作権法に列挙されている「作品」には、文字作品、口述作品、音楽・舞踊などのほか、美術、建築作品や撮影、設計図、模型などの芸術作品もあります。専利法と比べ著作権法の保護期間が長く、著作者が死亡した後50年まで保護を受けられます。また、権利の取得は、出願・登録手続きが必要とせず、作品を完成する時点から自動取得することになります。しかし、著作権法の保護対象があくまで文学作品、芸術作品及び科学分野の作品に限られるので、例えば優れたデザインを持つ家具のような実用芸術品が保護の対象となるかについて明確にされていません。判例から、実用芸術品が著作権法による保護を受けるために、その芸術的成分(美感)がその実用的機能から独立して成り立てることのほか、その高度な芸術的創作性が必要となると考えられます。

Next, designs are also protected by copyright law as "works". The "works" listed in China's Copyright Law include not only written works, oral works, music, and dance but also artistic works such as fine arts, architectural works, photography, blueprints and models. The term of protection under the Copyright Law is longer than that under the Patent Law, and protection is available for up to 50 years after the author's death. In addition, there is no need to go through the application and registration procedures to acquire the rights, which are automatically acquired upon completion of the work. However, since the Copyright Law only protects literary works, artistic works, and scientific works, it is unclear whether works of practical art, such as furniture with excellent design, are eligible for protection. From the judicial precedents, for a work of art to be protected by the Copyright Law, it is necessary that its artistic component (aesthetics) is independent of its utility function, and that it has a high degree of artistic creativity.

また、商標のデザイン、商品の包装・装飾等については、商標法や不正競争防止法により保護を受けることが可能です。商標権を取得するのに、商標局に出願し、審査を受けて登録しなければなりません。商標権は10年存続しますが、10年ごとに更新可能のため、理論上は永久的に存続することができます。不正競争防止法は商品包装のデザイン等に対してある程度の保護を与えるだけでなく、知的財産法の受け皿として、例えば店舗内装のデザインのような他の知的財産法に保護されないものに対して補足的な保護を与えることができます。

In addition, the design of the trademark and the packaging and decoration of the product can be protected by the Trademark Law and the Unfair Competition Prevention Law. To obtain a trademark right, an application must be filed with the Trademark Office, examined, and registered. A trademark right lasts for 10 years and can be renewed every 10 years, making it theoretically permanent. The Unfair Competition Prevention Law not only provides some protection for the design of product packaging, etc. but also acts as an alternative measure for intellectual property laws, providing supplementary protection for things that are not protected by other intellectual property laws, such as the design of store interiors.



【外观设计3】 建築物  
授权公告号: CN302843631S  
设计要点: 产品的形状



# Kyushu University Faculty of Design, Japan

Associate Professor Tsukasa Aso

デザインは意匠法だけでなく、著作権法、特許法、商標法、不正競争防止法でも保護されます。また、それぞれの法律が保護するデザインの側面が異なっていることから、一つのデザインが複数の法律で保護されることがあります。

意匠法では、意匠を「物品の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合であって、建築物の形状等又は画像（機器の操作の用に供されるもの又は機器がその機能を発揮した結果として表示されるものに限り・・・）であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう」と定義します。2019年までは意匠は物品の意匠に限定されていましたが、2019年の法改正で、建築物と物品から独立した画像が新たに定義に加えられています。また、2019年の改正で新たに内装の意匠も保護されることになりました。日本の意匠法は審査主義を採用しており、出願後、新規性、創作非容易性等が審査されます。審査期間は半年～1年程度、権利は登録後に発生し、絶対的な排他権になることから、第三者が当該意匠を独自に創作しても権利が及びます。権利の存続期間は2019年に改正され、出願から25年となっています。



Designs are protected not only by Design Act, but also by the Copyright Law, the Patent Law, the Trademark Law, and the Unfair Competition Prevention Law. In addition, because each law protects different aspects of design, a single design may be protected by more than one law.

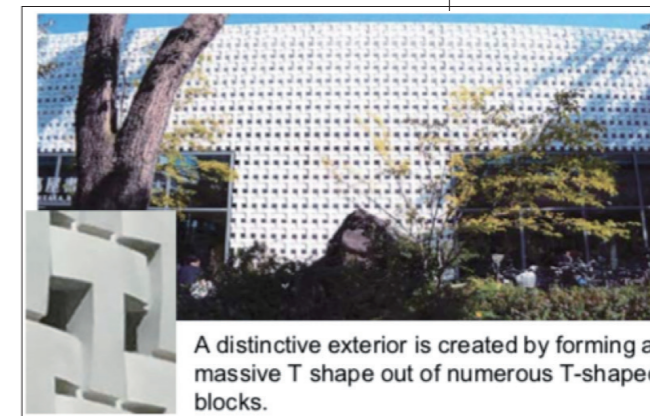
The Design Act defines Design as "the shape, pattern, or color of an article, or a combination of these, including the shape, etc., of a building, or an image (limited to those used for the operation of equipment or those displayed as a result of the equipment performing its functions...) that causes a sense of beauty through the sight. Until 2019, Design was limited to designs of articles, but with the 2019 amendments to the law, images independent of buildings and articles have been newly added to the definition. The 2019 amendment also protects designs of interiors. Japan's Design Act is based on the examination principle, and after filing an application, the application is examined for novelty and creative difficulty. The examination period is about six months to one year. The right arises after registration and is absolutely exclusive. The right extends even if a third party creates the design on its own. The duration of the right will be revised in 2019 to 25 years from the filing date.

## 日本における デザインの保護

### Design Protection in Japan

デザインは著作権法によっても保護されます。ただし、その保護は非常に限定的です。著作物とは、思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものです。美術作品でも実用に供するものもあり、その場合に意匠法だけでなく著作権法でも保護されるかが議論となります。応用美術の問題が議論される背景には、そのような実用品のデザインを保護する意匠法の存在があります。意匠権の取得には手続きが必要かつ新規性要件や創作非容易性要件などが課され、著作権の取得よりもハードルが高く、著作権の保護期間も意匠権の存続期間より長いことから、応用美術を著作権法で保護すると意匠法の存在意義を没却する懸念があるからです。裁判例の多くは、純粋美術と同視できるような、実用目的に必要な構成と分離して、美的鑑賞の対象となる美的特性を備えている部分を把握できる場合には、応用美術も美術の著作物として著作権法による保護を受けることができます。著作権は第三者の独自創作には権利が及びない相対的独占権で、保護期間は著作者の死後70年です。

Designs are also protected by copyright law. However, its protection is very limited. A work of authorship is a creative expression of thought or sentiments and falls within the scope of literary, academic, artistic, or musical domain. Some works of art are intended for practical use, and in such cases, it is debated whether they can be protected under the Copyright Law as well as Design Act. One of the reasons why the issue of applied arts has been discussed is the existence of Design Act, which protects the designs of such utility goods. There is a concern that protecting applied arts under the Copyright Law would undermine the Design Act because obtaining a design right is a more difficult process than obtaining copyright due to the novelty and the requirements of creative difficulty. Many judicial precedents hold that the Copyright Law can protect applied arts as works of art if the parts of the work that have aesthetic characteristics and are subject to aesthetic appreciation can be grasped separately from the composition necessary for practical purposes, which can be regarded as the same as pure art. Copyright is a relative monopoly right that does not extend to the original creation of a third party, and the term of protection is 70 years after the author's death.



A distinctive exterior is created by forming a massive T shape out of numerous T-shaped blocks.

デザインは不正競争防止法でも保護されます。最も重要な2条1項3号は「他人の商品の形態（当該商品の機能を確保するために不可欠な形態を除く。）を模倣した商品を譲渡・・・する行為」を不正競争と規定します。この規定により、デッドコピーと呼ばれる完全に形態を模倣した商品を市場に投入することが不正競争となります。ただ、保護期間は日本国内の最初の販売の日から3年に限定されます。

文字や図形、ロゴのようなものは商標として保護されます。立体的形状についても、商標登録が可能です。商標法の場合は、存続期間は10年ですが、権利者が望めば半永久的に更新可能です。

Designs are also protected by the Unfair Competition Prevention Law. The most important provision, Article 2, Paragraph 1, Item 3, defines unfair competition as "the act of transferring products that imitate the form of another person's products (excluding the form essential to ensure the functionality of the products). This provision makes it an unfair competition to introduce into the market a product whose form is completely imitated, which is called a dead copy. However, the period of protection is limited to three years from the date of the first sale in Japan.

Things like letters, figures, and logos are protected as trademarks. Three-dimensional shapes can also be registered as trademarks. In the Trademark Law case, the term is 10 years, but it can be renewed semi-permanently if the right holder wishes.



# 中国と日本のデザイン教育の違いと 日中の大学間での研究や 教育の今後の連携

Theme

# 1

## Differences in Design Education in China and Japan, and the Possibility of Future Collaboration in Research and Education at Universities in Japan and China

第1部の各大学の発表では、幅広く国際交流の実績が紹介されましたが、このパートでは日本と中国の今後の連携可能性についてより深くディスカッションされました。

今回参加した中国の大学の多くで、デザイン教育の初期段階において日本との学術交流が行われていたものの、中国の急速な発展に伴いそれが徐々に減少していく状況にあったことに言及。当初は工業デザインやプロダクトに注目した連携が行われていたものの、価値観のイノベーションを求めるといふ連携先がヨーロッパ諸国やアメリカに移ったためであるという分析もなされました。

これまで中国の教育の興味は、グローバル化の伸長と同時に、中国全体の経済発展に資するものがありました。この傾向は現在も続いているが、これから未来へ向けての教育は、世界全体の傾向と同じく、地域の差異に目を向けることや科学技術のリスクを考えること、生態環境に考慮することなど、倫理面への検討が求められるようになっていくと指摘しました。

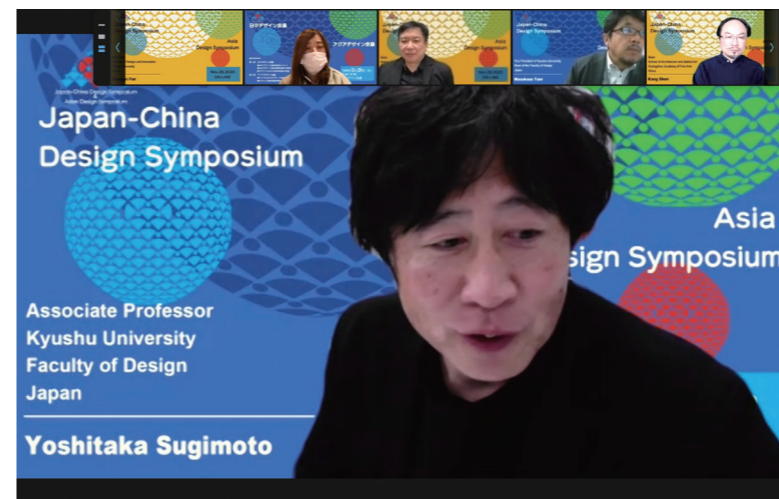
これらの点において、アジア的な哲学やデザインにできることは大きく、日本と中国がより深く連携することで世界に発展に大きく貢献できると、参加者一同の意見が一致しました。

In the first part, the presentations by each university introduced a wide range of international exchange achievements. In this section, we discussed more in-depth on the possibility of future collaboration between Japan and China.

Many Chinese universities that participated in the conference shared that they had academic exchanges with Japan in the early stages of design education. These exchanges were gradually decreasing as China developed rapidly. Initially, the collaboration was focused on industrial design and products, but as the country sought innovation in values, the collaborators shifted to European countries and the United States.

Until now, China's interest in education has been focusing on its contribution to China's economic development as a whole and the growth of globalization. This trend continues today, but it was noted that education for the future, like the world's trend, will require consideration of ethical aspects, such as looking at regional differences, considering the risks of science and technology, and taking into account the ecological environment.

All the participants agreed that there is a great deal that Asian philosophy and design can do in these aspects. Deeper collaboration between Japan and China can contribute significantly to the world's development.



## Discussion

ディスカッション



杉本 美貴 准教授  
Associate Professor Yoshitaka Sugimoto  
麻生 典 准教授  
Associate Professor Tsukasa Aso  
張 彦芳 講師  
Lecturer Yanfang Zhang



# 2

Theme

## デザイン教育カリキュラムにおける 知的財産法の扱いについて

## Inclusion of Intellectual Property Law in Design Education Curriculum

各大学とも知的財産に関するカリキュラムの重要性を認識しつつも、取り組みについては強弱が見られました。複数の大学では、さほど知的財産が強調されておらず、知的財産についてのリテラシーが低い現状があると述べられました。

知的財産についてのカリキュラムを充実させている大学も多く見られました。総合大学である江西経済大学では、選択をすれば学部1年生から知的財産権についての授業を受けることができるとのこと。大連理工大学では、知的財産局長が以前学長を務めており、早い段階で独立した知的財産学院が設立されたと述べられました。北京理工大学は科学技術を志向する大学であるため、知的財産の保護に関する意識が高く、専門に研究している教員もいるとのこと。

いずれの大学も、モラルを持ってオリジナリティのあるデザインに取り組むためには、学生への教育が必須だと考えていることが共有されました。最後に九州大学の麻生准教授より、次のステップとして、各国ごとに法律が異なるため、いかに学生を教育していくかの検討が必要であるとの見解が示されました。

While each university recognized the importance of a curriculum on intellectual property, there were differences in the degree of implementation. A couple of the universities stated that intellectual property are not emphasized much and that there is a low level of literacy about intellectual property.

Many universities offer intellectual property rights subjects in the curriculum. At the Jiangxi University of Economics, a comprehensive university, students can choose to take classes on intellectual property rights from their first year of undergraduate studies. At the Dalian University of Technology, the Intellectual Property Director used to be the University's President. Hence, an independent IP Academy was established at an early stage. As Beijing University of Technology is a science and technology-oriented university, they have a high awareness of intellectual property protection, and some faculty members specialize in this area.

All the universities shared that they believe that students' education is essential to engage in design that considers moral and originality. Finally, Associate Professor Aso of Kyushu University expressed that the next step is to consider how to educate students as the laws are different in each country.

アジアの  
デザイン学を  
共に

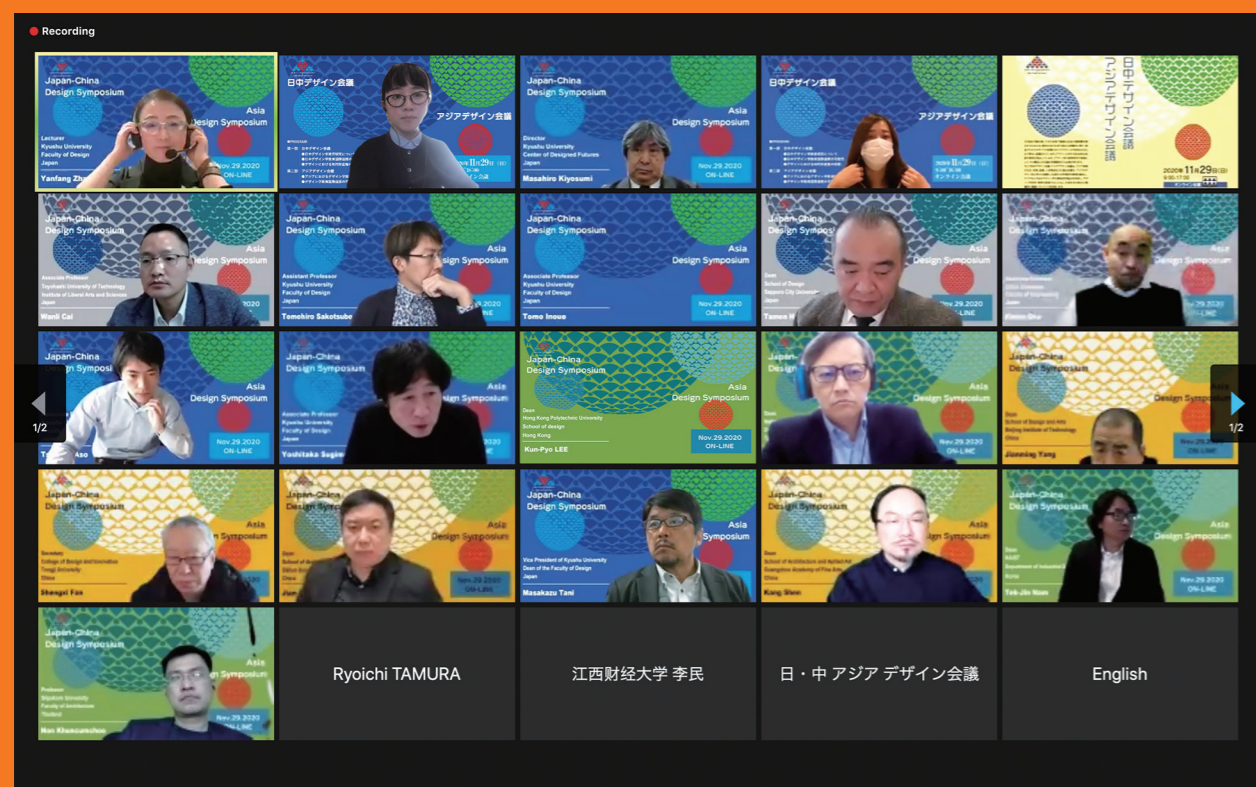
Working Together  
to Forge New Ground in  
Asia Design Studies





# Asian Design Symposium

アジアデザイン会議



## 第一部

### アジアにおけるデザイン学教育 研究取組の共有

- 日本／九州大学大学院 芸術工学研究院…… 33
- 日本／千葉大学大学院 工学研究院…… 35
- 日本／京都工業繊維大学 …… 37
- 韓国／韓国科学技術院 …… 39
- インドネシア／バンドン工科大学 …… 41
- 中国／香港理工大学 …… 43
- シンガポール／南洋理工大学 …… 45
- タイ／シリパコーン大学…… 47
- 台湾／国立台北科技大学 …… 49

## 第二部

### デザイン学教育国際連携の 可能性

- 日本／九州大学大学院 芸術工学研究院…… 51
- アジアデザイン会議ディスカッション…… 53

#### Part 1 Sharing of Design Education and Research Initiatives in Asia

- Japan: Kyushu University Faculty of Design …… 33
- Japan: Chiba University Graduate School of  
Science and Engineering …… 35
- Japan: Kyoto Institute of Technology …… 37
- Korea: Korea Advanced Institute of Science and  
Technology (KAIST) …… 39
- Indonesia: Institute Technology Bandung …… 41
- China: The Hong Kong Polytechnic University …… 43
- Singapore: Nanyang Technological University…… 45
- Thailand: Silpakorn University…… 47
- Taiwan: National Taipei University of Technology …… 49

#### Part 2 Possibilities for International Cooperation in Design Education

- Japan: Kyushu University Faculty of Design …… 51
- Discussion …… 53



### 横断的デザインへ向けての改組

九州大学芸術工学部及び大学院の組織を説明すると、芸術工学部は、2020年4月に改組がおこなわれ、芸術工学1学科が環境設計・音響設計・インダストリアルデザイン・メディアデザイン・未来構想デザインの5コースによって構成されています。大学院は、現在2専攻・5コースから成っていますが、学部との改組に合わせ、さらなる「横断的デザイン」を可能にするため2022年に2専攻から1専攻に改組する予定となっています。

### Reorganization Towards Cross-Disciplinary Design

Kyushu University's School of Design and the Graduate School of Design are undergoing reorganization. The School of Design was reorganized in April 2020, with one department of design consisting of five courses: Environmental Design, Acoustic Design, Industrial Design, Media Design, and Design Futures. The Graduate School, which currently consists of two majors and five courses, will be reorganized from two majors to one in 2022 to enable further "cross-disciplinary design" in line with the faculty's reorganization.

### 積極的な国際連携

部局間での国際交流協定は上図のとおりとなっており、デザインとかかわりの深い世界の31大学(15の国と地域、2020年11月現在)との協定を締結しています。今回の日中・アジアデザイン会議には、国内デザイン系大学から3大学、アジアの11大学に参画いただいています。また、より包括的な大学間での協定校は136校ほどあり、このような国際連携により、あらたなデザインに関する教育研究交流のハブの形成を目指し、本デザイン会議もその活動の一環と位置付けています。

### Proactive International Collaboration

The international exchange agreements between departments are shown in the figure above. We have concluded agreements with 31 universities worldwide (15 countries and regions, as of November 2020) that are closely related to design. This year's Japan-China and Asian Design Conference received participation from 3 universities in Japan and 11 universities in Asia. We aim to create a new hub for education and research exchange in design through such international collaboration, and this Design Conference is part of such activities.



学部・大学院の組織図

### 芸術工学研究院の国際的なプロジェクトやプログラム

#### ●環境設計グローバルハブ(eghub)

環境設計グローバルハブ(通称:eghub)は芸術工学研究院附属の研究センターで、アジアオセアニア地域を対象とした国際教育研究活動を中心におこなっています。その中で、シンガポール国立大学とは、共同研究授業および教員間の交流を盛んに行っています。また、年に一度、アジアの新興国を中心に、大学院生、若手教員を招いて実施する多角化セミナーを実施し、現在5年目を迎えています。今年は残念ながらコロナの影響で、延期となりそうですが、これまで累計15か国の国と地域の31大学から参加者を集め、多角的交流の基盤となり、ここからあらたな共同研究の提案や、交換留学の大きなきっかけとなっています。

#### ●大学間交流

フィンランド・アールト大学とは、共同デザイン演習を毎年実施しています。また、長期の交換留学の相互受け入れや、教員がお互いを訪問しながら共同研究をおこなうなど、年々結びつきを強めています。韓国のKAISTとは、2017年に「K2プロジェクト」を実施し、ここでは、「社会とデザインを繋ぐモデル」について検討し、多くのデザイン提案をおこないました。

### International Projects and Programs of the Faculty of Design

#### ●Environmental Design Global Hub (eghub)

The Environmental Design Global Hub (eghub) is a research center affiliated with the Faculty of Design. It focuses on international education and research activities in the Asia-Oceania region, including joint research classes and faculty exchanges with the National University of Singapore. In addition, once a year, we hold a diversification seminar, inviting graduate students and young faculty members from emerging countries in Asia, which is now in its fifth year. Unfortunately, this year's seminar will have to be postponed due to the outbreak of coronavirus. As of now, we have attracted participants from 31 universities in a total of 15 countries and regions and has served as a platform for multifaceted exchange, leading to new proposals for joint research and exchange programs.

#### ●Inter-University Exchange

We hold joint design workshops with Aalto University in Finland every year. We have also strengthened our ties with Finland's Aalto University over the years by mutually accepting long-term exchange students and having faculty members visit each other to conduct joint research. In 2017, we conducted the "K2 Project" with KAIST in Korea and in this project, we discussed "a model for connecting society and design" and came up with several design proposals.

#### ●アジアデジタルアート大賞展FUKUOKA

アジアデジタルアート大賞展FUKUOKAは芸術工学部が中心となっておこなうデジタルアートのコンペティションで、今年20周年を迎えました。先日審査会があり、今年度は500件を超える応募がありました。本コンペティションは、アジアにおけるデジタルアートの重要な発表の場となっています。

#### ●グローバルゴールズジャム

##### (Global Goals Jam)

グローバルゴールズジャムは「世界の問題をデザインの視点で解決する」をテーマに、国連開発計画(UNDP)が支援する国際イベントです。2016年に行われた第一回のイベントには、世界の17都市が参加し、芸術工学研究院が中心となった福岡はその中の一つであり、日本で最初の開催都市となりました。現在、95か国、5000人を超える人々が参加するなど、活動が拡大しています。

#### ●SDGsデザイン国際ワード

(SDGs Design International Awards)

芸術工学研究院が主催する初の国際イベントである、SDGsデザイン国際ワードは、世界の学生を対象としたデザインコンペティションであり、SDGsに関連する課題に対してデザイン提案を広く募集し、表彰するものです。本年度は「パンデミックを乗り越えて進化するデザイン」をテーマとして、11月に第2回目を開催しました。

#### ●Asia Digital Art Award FUKUOKA

This year marks the 20th anniversary of the Asia Digital Art Award FUKUOKA, a digital art competition led by the Faculty of Design. The judging was held recently, and this year there were over 500 entries. This competition has become an important platform for the presentation of digital art in Asia.

#### ●Global Goals Jam (GGJ)

The Global Goals Jam is an international event supported by the United Nations Development Programme (UNDP) with the theme "Solving the world's problems from a design perspective". 17 cities worldwide participated in the first event held in 2016, and Fukuoka was one of them and the first city in Japan to host the event, which was led by the Faculty of Design. There are currently more than 5,000 people from 95 countries participating in the event, and the activities are expanding.

#### ●SDGs Design International Awards

The SDGs Design International Awards, the first international event organized by the Faculty of Design, is a design competition open to students worldwide, where design proposals are widely solicited and awarded for issues related to the SDGs. This year, the second competition was held in November under the theme of "Overcoming the Pandemic, Design for Evolution".

### 国際活動のスムーズ化のための インターナショナルオフィスの設立

留学・共同研究・教育プログラム・イベント・会議・シンポジウムなど多岐にわたるデザインに関する国際的な活動を企画・調整するために、「芸工インターナショナルオフィス」を2020年4月に発足しました。芸術工学研究院の国際的活動のすべてにおいて、本オフィスが窓口になっています。会議にご参加いただいている大学の方々には芸術工学研究院に関する質問や共同研究の提案などに関して、ぜひ芸工インターナショナルオフィスをご活用いただければと思います。

### Establishing an International Office to Facilitate International Activities

The "International Office, Faculty of Design, Kyushu University" was established in April 2020 to plan and coordinate a wide range of international design-related activities, including study abroad, joint research, educational programs, events, conferences, and symposiums. This office is the point of contact for all the international activities of the Faculty of Design. We hope you can reach out to this office for any questions about the Faculty of Design and joint research proposals.

# Kyushu University Faculty of Design, Japan

Vice President/Dean/Professor  
Masakazu Tani

# 千葉大学大学院 工学研究院 小野 健太 准教授



千葉大学のデザインコースは学部、大学院とも工学系に所属しています。東京高等工芸学校を前身とし、来年2021年で100年を迎えます。“デザイン領域において、常に何が必要であるかを考え、それを実現できる人材を育成する”ことを教育・研究理念としています。この理念を実現するためには、『幅広い視点 (holistic perspective)』と『実行力 (execution ability)』の2つの能力が必要だと考えています。『幅広い視点』に関しては、千葉大学のデザインコースはさまざまな領域を研究している14の研究室があり、幅広い分野を学ぶことができます。また国際交流としてさまざまな海外の大学と共同研究や共同プロジェクトを行っています。グローバル化で重要なのは、海外を知ることよりもむしろ、外を知ることにより日本のことをより正しく理解できることだと考えています。『実行力』においては、デザインの役割は変化しており、ソリューションを提示するだけでなく実際に実行する力が求められてきており、千葉大学のデザインにおいても、実行する力というのを重視しています。

The design course at Chiba University belongs to the engineering department in both undergraduate and graduate schools. Chiba University is celebrating its 100th anniversary in 2021, with its predecessor as Tokyo Higher School of Arts & Technology. Our education and research philosophy is to "always think about what is necessary for the design field and develop human resources who can realize it". To realize this philosophy, we believe that two abilities are necessary: "holistic perspective" and "execution ability". Regarding the "holistic perspective," the design course at Chiba University has 14 laboratories researching on a variety of fields, allowing students to learn a wide range of areas. In addition, as part of international exchange, we conduct joint research and joint projects with various overseas universities. We believe that what is important in globalization is not to know about other countries, but rather to have a more accurate understanding of Japan, looking from the outside perspective. The role of design is changing, and the ability to not only present solutions but to actually execute them is becoming more important. This is emphasized in Chiba University Design.



# Chiba University Graduate School of Science and Engineering, Japan

Associate Professor Kenta Ono

## 千葉大学 工学部総合工学科デザインコース、 大学院融合理工学府 創成工学専攻 デザインコースの紹介

### Introduction of Department of Design, Faculty of Engineering and Department of Design, Division of Creative Engineering, Graduate School of Science and Engineering

デザインコースのカリキュラムの一つにデザインの演習授業群があります。これは工業デザイン、トランスポートデザイン、コミュニケーションデザイン、環境デザインの4つの演習授業群があります。これらの授業の多くは企業のデザイナーの方に来ていただいて実践的な演習を行っております。

また、教育には4つのレベルがあると考えています。

1. 魚を与える
2. 釣り方を教える
3. 自分自身で釣り方を修得できるようにする
4. 自分自身で新しい釣り方を生み出せるようにする

通常は2.が教育だと考えがちですが、社会の変化は激しく、同じ釣り方をしても5年後10年後には魚を釣ることができません。自分自身で適切な釣り方を考えて、自分で修得できるようにするのが重要であり、さらに自分自身で新しい釣り方を生み出す必要があると思っています。

千葉大学は来年度には墨田サテライトキャンパスの設立と同時に、デザイン・リサーチ・インスティテュート (design research institute / dri) の設立も予定されており、今後も新しい教育・研究のスタイルを目指し、取り組んでいきたいと思っています。

One of the curriculums of the design course is a group of design practice classes. There are four classes: Industrial Design, Transportation Design, Communication Design, and Environmental Design. In many of these classes, we have corporate designers to conduct practical exercises.

We also believe that there are four levels of education.

1. Give them the fish.
2. Teach them how to fish.
3. Help them to learn how to fish on their own.
4. Help them to create new ways of fishing on their own.

Usually, we tend to think that the second step is education, but society is changing so rapidly that even if we use the same fishing method, we may not be able to catch fish five or ten years from now. It is important to be able to think of appropriate fishing methods and learn them by yourself, and I believe that we need to create new fishing methods by ourselves.

Chiba University is planning to establish a Sumida satellite campus and a design research institute (dri) in the next academic year, and we will continue to work towards a new style of education and research.

### 国際交流 / International Partner University



京都工芸繊維大学  
岡田栄造 教授



京都工芸繊維大学のKYOTO Design Labでは、「(Re) Generative Design」をテーマに様々な研究プロジェクトを行なっています。Generative Designといえばコンピュータを使ったアルゴリズムデザインを想像されるかもしれませんが、それだけにとどまりません。最初にReがついているのは、ただ新しいものを生成するだけでなく、既にあるものを作り替える、再生する、という意味です。

「(Re) Generative Design」の枠組みでの私たちの活動領域は「マテリアル&ジェネティックサステナビリティ」「ビジネス・リジェネレーション」「アーバン&リージョナル・リジェネレーション」「ソーシャル・サステナビリティ」の5つに分類できますが、5種類のプロジェクトは独立したものではなく、有機的に連携して展開しています。その具体例として、D-labで5年以上にわたって継続している「食(Food)」に関する取り組みを紹介します。

きっかけとなったのは2015年に行なったリサーチプロジェクトです。このプロジェクトでは京都の食文化や食品などに関わる統計データの収集と分析、和食文化の歴史的なリサーチ、食文化を担う市場のフィールドリサーチを行って、最終的に1冊の本を作りました。

このプロジェクトの過程で、フィールド調査の対象となった錦市場との関わりが深まりました。私たちが京都の食文化を研究しているということで、錦市場から、自分たちの課題

をデザインや建築で解決してほしいという依頼が来ました。課題というのは市場内での歩きながら食べるという問題です。2年目のプロジェクトではその課題を解決するために、市場で買ったものを室内で食べることができるイートイン施設を設計しました。この取り組みがきっかけとなって、実際にイートイン機能を持ったレストランが実現しました。

これだけでは歩きながら食べるという問題は解決しませんので、次は錦市場の組合と一緒にプロジェクトをはじめました。毎月1回集まってこの問題について議論しまして、市場内で歩きながら食べることを禁止しよう、ということになり、その告知のためのサインのデザインをし、実際に設置されています。

次にやったことは、京都の食文化と錦市場の価値を伝えるデザインです。京都の食を紹介する展覧会を2019年の6月にドイツのヴィトラデザインミュージアムで行いました。

錦市場との付き合いの中で発見したことがあります。それは、錦市場ならではの仕出し屋さんの仕組みです。仕出し屋は調理した料理を配達するサービスですが、錦市場の仕出し屋は、特に地域の家庭の普段の夕食を作って運んでいたという特徴があります。このような仕出し屋をベースに未来の食サービスを計画することとなり、情報工学が専門の先生と共同で、錦市場発の食のテラーメイドシステムを構想しています。

以上が、私たちが「食」に関して取り組んでいることです。複数のプロジェクトが有機的に繋がりながら展開している様子がわかっていただけたのではないかと思います。



Kyoto Institute of Technology, Japan

Professor Eizo Okada

KYOTO Shaping the Future  
—KYOTO Design Labの  
研究プロジェクト

KYOTO Shaping the Future  
— KYOTO Design Lab's Research Project

The KYOTO Design Lab at Kyoto Institute of Technology has been conducting various research projects under the theme of "(Re)Generative Design". When you think of generative design, you may think of algorithmic design using computers, but it does not stop there. The "Re" at the beginning of the word means not only to create something new but also to recreate or regenerate something that already exists.

Our (Re)Generative Design framework can be categorized into 5 areas: Material and Genetic Sustainability, Business Regeneration, Urban and Regional Regeneration, and Social Sustainability. The five types of projects are not independent of each other but are organically linked and developed. As a concrete example, I would like to introduce the "Food" project that has been ongoing at D-lab for more than five years.

The impetus for this project was a research project conducted in 2015. In this project, we collected and analyzed statistical data related to Kyoto's food culture and food products, researched the history of Japanese food culture, and conducted field research on the markets responsible for food culture and finally published a book on the project.

During this project, we became more

involved with the Nishiki Market, which was the subject of our field research. Since we were researching Kyoto's food culture, Nishiki Market asked us to solve their problems through design and architecture. The challenge is the problem of eating while walking in the market. In the second year of the project, we designed an eat-in facility where people could eat the food that they bought in the market to solve the problem. This initiative led to the actual realization of a restaurant with an eat-in function.

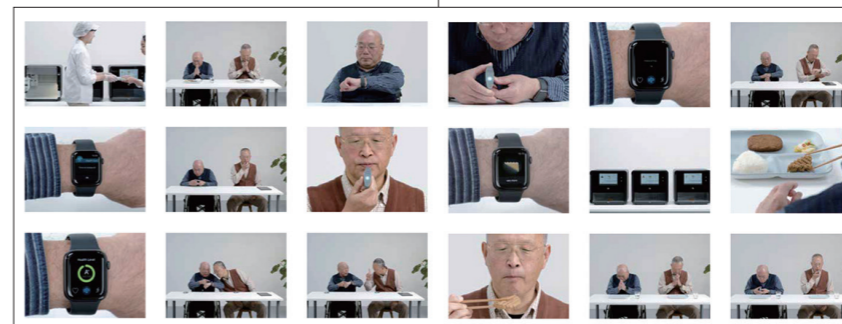
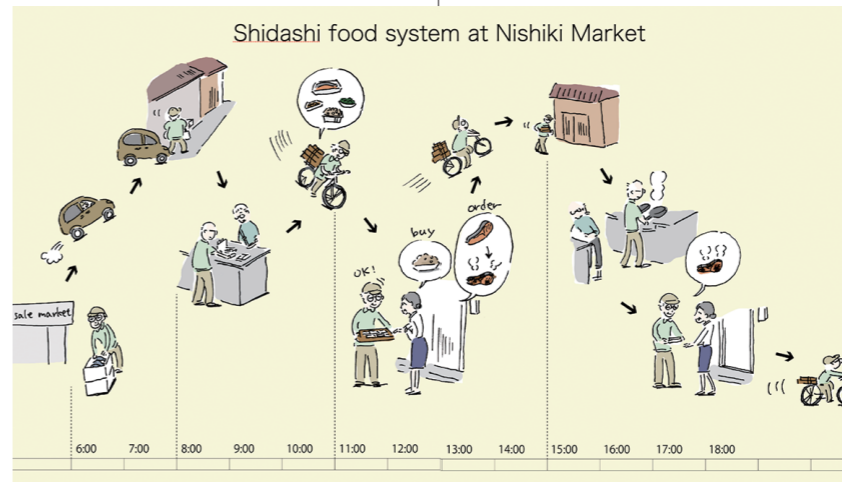
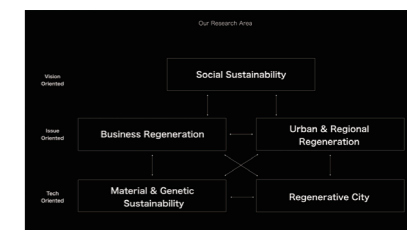
This solution is not enough to solve the problem of people walking and eating at the same time. So, the next step was to start a project with the Nishiki Market Association. We met once a month to discuss the issue. We decided to prohibit people from eating while walking in the market. A sign was designed and installed to announce the ban.

The next thing we did was design to communicate the value of Kyoto's food culture and Nishiki Market. We had an exhibition about Kyoto's food at the Vitra Design Museum in Germany in June of 2019. There was something we discovered in our interaction with Nishiki Market. It is the unique system of caterers in Nishiki Market. A caterer is a service that delivers cooked food,



but the caterers at Nishiki Market were especially unique in that they prepared and delivered the usual dinner for local families. We decided to plan a future food service based on this type of caterer. In collaboration with a professor specializing in information engineering, we are planning a tailor-made food system from Nishiki Market.

These are just a few of the examples we are working on regarding food. We hope you can see how our multiple projects are organically connected and developed.



韓国科学技術院  
Tek-Jin Nam 産業デザイン学科長/教授



KAIST, Korea

Head of Industrial Design Department/  
Professor Tek-Jin Nam

CHAPTER 1 | DEPARTMENT OVERVIEW

**id KAIST**

- Started as an industrial design department training designers who understand S&T, now internationally leading in the field of human centered design, UI/UX design, interaction design, and HCI
- Specialized in systematic design methods, design-oriented people research, creative application of emerging technologies
- Aims to create a positive & sustainable impact on society through human-centered design research, practice and education (Impact Design Initiative, 2020-)

**History**

- 1986: Founded as the first design dept. established in a science and technology university in the Republic of Korea
- 1991: Master's Program Launched
- 2002: Doctoral Program Launched
- 2020: Impact Design Initiative (4th stage BK21) starts

4 Design Education and Research at KAIST Korea

産業デザイン学科(ID KAIST)は、1986年に韓国の理工系大学に初めて設置されたデザイン学科として設立されました。科学技術を理解するデザイナーを養成する産業デザイン学科としてスタートし、現在では、特に人間中心デザイン、UI/UXデザイン、インタラクションデザイン、HCI(Human-Computer Interaction)などの分野で、多くの国際的なデザイン賞を受賞し、質の高い研究を行っている学科として国内外で評価されています。本学科は、体系的なデザイン手法、デザイン志向の人間研究、新興技術の創造的応用を専門としています。

ID KAISTは、人間中心の研究、実践、教育を通じ、前向きで持続可能なインパクトを生み出すことを目指しています。

学科の目的を達成するための3つのインベション戦略以下の通りです。

- 1) 世界トップクラスの科学技術専門大学のデザイン学科であることの相乗効果を最大限に発揮する。
- 2) 学科のコアコンピタンスを最も発揮できる領域を中心とした教育・研究を行う。
- 3) 教育・研究の成果を効果的に発信する。

ID KAISTには「人間中心デザイン」「新技術の集約」「ビジネスと社会変革」の3つの研究グループの下に10の研究室があり、スマートプロダクト、フューチャーモビリティ、人間中心のコンテンツとサービスデザイン、フューチャーインタラクション、次世代のデザインツールなどの将来の研究テーマを探求しながら、ID KAISTのコアコンピテンシーを強化し、持続可能な開発目標(SDGs) 3、4、9、11を達成することを目指しています。

本学科のコアコンピテンシーと応用領域は次の通りです。

- ヒューマンファクター
- デザインの素材・ツール・方法
- インタラクションおよびインターフェース・デザイン
- ユーザー中心のデザイン
- 社会のためのデザイン
- ヒューマン・コンピュータ・インタラクション(HCI)

The Department of Industrial Design (IDKAIST) was founded in 1986 as the first design department established in a science and technology university in Korea. It started as an industrial design department, training designers who understand science and technology. It is now recognized locally and internationally for its many international design awards and high-quality research, especially in human-centered design, UI/UX design, interaction design, and Human-Computer Interaction (HCI). The department specializes in systemic design methods, design-oriented people research, creative application of emerging technologies. ID KAIST aims to create a positive and sustainable impact through human-centered research, practice, and education.

To achieve the aim, the department's three innovation strategies are:

- 1) Maximize the synergies of being a design department in a world-class university specializing in science & technology.
- 2) Conduct education & research focusing on areas that can best demonstrate the department's core competencies.
- 3) Disseminate education & research outcomes effectively.

ID KAIST has ten laboratories under the three research groups: Human-centered Design, New Technology Convergence and Business and Social Innovation, to develop the core competencies and exploring future research topics such as smart products, future mobility, human-centered content and service design, future interaction, and next-generation design tools, and to achieve the Sustainable Development Goals 3, 4, 9 and 11.

The Core Competencies and Application Domains are:

- Human factor
- Design material/tools/methods
- Interaction and interface design
- User-centered design
- Design for society
- Human-Computer Interaction (HCI)

ID KAISTのデザイン教育は、人間、技術、ビジネスを理解した創造的デザインのプロフェッショナルを育成することに重点を置き、未来を形作ることに貢献する世界最高の研究型デザイン学科を目指しています。

学部課程は、Learning by Doingという教育学に基づいて設計されています。カリキュラムは、「デザイン知識」「デザイン実践」「デザイン導入」「デザインコミュニケーション」を統合し、学生は、実務として課題を実行することで、スキル、メソッド、知識を身につけます。

また、学部課程には、インバウンドとアウトバウンド双方向の学生交流、多くの優秀賞を獲得した研究発表会、パンデミック時のデザイン教育の限界を乗り越えるために教職員が設計した多彩な新コースやオンライン教材などが含まれます。

大学院課程では、KAISTの新しいデザインパラダイムである、ビジネス、社会、人、技術に関連した大きく、深く、オープンなデザインを通して、学生が新興デザインの知識とスキルをさらに高め、生み出すことを目的としたコースと研究プロジェクトを提供しています。修士課程の学生は、デザイン研究論文とデザイン開発論文のいずれかを選択することができ、各研究内容は、発表時に完成度と価値が評価されます(Green Light Evaluation)。博士課程の学生は、学期ごとに博士課程研究発表会を開催しています。

The design education of ID KAIST focuses on nurturing creative design professionals who understand human, technology and business and aims to become the world best research-oriented design school that contributes to shaping the future.

The undergraduate program is designed based on the educational pedagogy of Learning by Doing. The curriculum integrates the Design Knowledge, Design Practice, Design Implementation and Design Communication through which students learn skills, methods, and knowledge through doing as practice.

The undergraduate program includes student exchanges both inbound and outbound, research participation that achieved many excellence awards, variety of new courses and online educational materials designed by faculty members to overcome the limitations of design education during the pandemic.

The graduate program offers courses and research projects where students will further develop and generate new emerging design knowledge and skills through big, deep, open design related to the business, society, people, and technology, which is the new design paradigm for KAIST. The master's students can select the type of thesis: a design research thesis or a design development thesis. Each research is evaluated in terms of its completion and value during the Green Light evaluation. The doctoral students hold a doctoral colloquium every semester.

韓国KAISTにおけるデザイン教育・研究

Design Education and Research at KAIST Korea

ID KAISTは、国際競争力のある大学院を育成するための韓国政府の長期資金提供プログラム「ステージ4ブレイン코리아21(BK21)プロジェクト」のデザイン分野で全国1位に選ばれました。卒業生の多くが産業系の企業への就職(61%)、続いて、デザイン研究者・教育者(17%)、起業家(11%)となっています。

ID KAISTデザイン研究の主な特徴は以下の通りです。

- 理解(理論)と創造(実践)のための研究バランスの良さ
- 分析と統合の手順の結合
- デザインのための研究とデザインによる研究
- 人・モノ・プロセスの研究

本学科は、SCIジャーナル誌や主要学会で発表された論文、展示審査会、国際デザイン賞、実用化された製品など、多くの学術的成果を挙げています。また、産業界や政府との共同研究や、学際的・国際的な共同研究も多数行っています。本学科の教職員の多くは、様々な国際的な学術団体で主要委員や編集者として活躍しています。

ID KAIST was selected as the No. 1 nationally in the design field for the Stage-4 Brain Korea 21 (BK21) Project which is the Korean government's long term funding program to cultivate graduate schools with international competitiveness. Many of its graduates became the industrial employees (61%), design researchers and educators (17%), and entrepreneurs (11%).

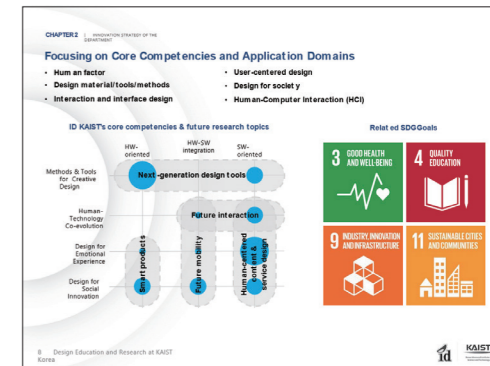
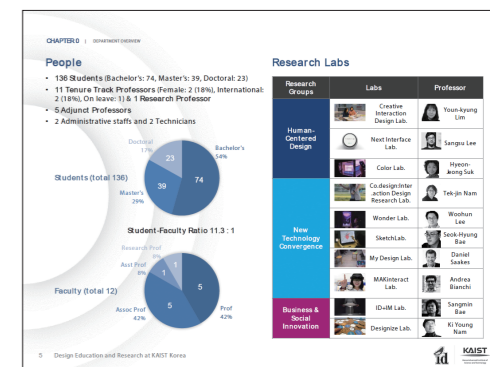
The key features of ID KAIST Design Research are:

- Good balance of research for understanding (theory) and making (practice)
- Integration of analytic and synthetic procedures
- Research for design and research through design
- Research on people, artifact and process

The department has achieved many academic achievements such as paper published in SCI Journals and top-tier conferences, juried exhibitions, international design awards and products. It has many collaboration projects with the industry and government. Also, many interdisciplinary and international research collaborations. Many of the department members serve in various international academic organizations as main committee members and editors.

ID KAISTは、社会的インパクトおよび起業家能力の実現に向けた3つの戦略である「産業連携の強化」「新たな未来の成長エンジンの発見」「デザインに基づく社会的課題解決への注力」を含む、社会的インパクトと将来計画を掲げ、第4次産業革命に向けた新しいデザイン学科を通じて、新しい国際的デザインパラダイムをリードすることを目標としています。

ID KAIST's Societal Impact and Future Plans, including the three strategies to achieve Societal Impact & the Entrepreneurial Capacity: strengthen industrial cooperation, discover new future growth engines, and focus on design-based social problem-solving, and the goal is to lead a new international design paradigm through a new design school for the 4th Industrial Revolution.



## デザイン分野の教育研究 —アジアにおける取り組み

### Design Studies Education and Research - Initiatives in Asia

学士課程では、ビジュアルアート・インテリアデザイン・プロダクトデザイン・ビジュアルコミュニケーションデザイン・クラフトの5つのコースが提供されています。芸術デザイン学部の学生は、自分の興味や強みを発見するため、初年度にすべてのコースを体験します。学生は、1年次の終わりに専門分野の選択を行い、学生の希望、定員、初年度の成績によって選択コースが決定します。

修士課程と博士課程は、学生の修得度を向上させることを目的としています。修士課程にはビジュアルアートとデザインの2つのプログラムがあります。また、修士・博士課程では、プロジェクト単位またはリサーチ単位で研究を選択することができます。

There are five courses offered in the Bachelor Program: Visual Art, Interior Design, Product Design, Visual Communication Design and Craft. In the first year of study, students in the Faculty of Arts and Design will experience all the courses to discover their interest and strength. The students will select their choice of specialization at the end of the first year. The placement is determined by the student's interest, study program capacity, and achievement during the first year.

The master's program is intended to improve the student's mastery level. There are two master's programs available: Visual Art and Design. The students also have the option to do their study by project or by research for the master and doctoral program.

#### 芸術デザイン学部の9つの研究グループ

- ビジュアルアート
- 美学と芸術の科学
- 工芸と伝統
- 人とインテリア空間
- メディアリテラシーと文化
- 人間と産業デザイン
- ビジュアルコミュニケーションとマルチメディア
- デザイン科学と視覚文化
- 人文学

#### 9 research groups in the Faculty of Arts and Design

- Visual Art
- Aesthetics and the Science of Art
- Craft and Tradition
- Human and Interior Space
- Media Literacy and Culture
- Human and Industrial Design
- Visual Communication and Multimedia
- Design Science and Visual Culture
- Humanities

デザイン教育・研究の充実を図るために、本学部は、日本、韓国、中国、ドイツ、オーストラリア、オランダなど多くの海外大学および民間・公営企業と連携し、サマースクール、交換留学、エンリッチメントコースなどを通じて、学生が異文化に触れ、学ぶ機会を提供しています。その一例として、国際共同研究、DKV ITB - KMD、慶應義塾大学デジタルメディアラボとの学生交流、韓国のソウル芸術大学とのオンラインライブ講義、ソウル芸術大学、ニューヨーク、ロサンゼルスとITBとのカルチャーハブネットワークの構築、日本の旭プロダクションとの共同講義・プロジェクトなどが挙げられます。

To enhance design education and research, the faculty collaborated with many overseas universities from Japan, Korea, China, Germany, Australia, Netherlands, and private and public companies to provide exposure and learning opportunities for students, such as the summer school, exchange programs and enrichment courses. Some examples are the International Research Collaboration, DKV ITB - KMD, Student Exchange with Digital Media Lab of Keio University, Japan; online and real-time lecture with Seoul Institute of the Arts, Korea; ITB is part of the Culture Hub network with Culture Hub in Seoul Institute of the Arts, Culture Hub New York, and Culture Hub Los Angeles; Collaborative lecture and project with Asahi Pro, Japan, etc.



インドネシアは人口2億5000万人、300の民族が暮らす国です。17,508の島々からなり、わずか6時間のフライトで日本に行けるなど、地理的にアジア諸国に比較的近い国です。バンドン市は、西ジャワ州に位置しています。国際的トレンド、食、文化の影響に溢れた活気に満ちた都市です。

Institute Technology, Bandung (ITB)は、1920年にオランダ植民地政府によって設立されました。そのため、当初から西洋文化の影響を受けていました。本校は「調和の中の進歩」をモットーに、科学・工学・芸術・経営に重点を置いています。

芸術デザイン学部は1984年に設立されましたが、その歴史は1947年の描画指導者養成学校の設立に遡ります。芸術デザイン学部では、学部と大学院のプログラムを提供しています。

Indonesia has a population of 250 million people and 300 ethnic groups. The country consists of 17,508 islands, and its geographical location is relatively near to the Asia countries such as Japan which is only 6 hours away by plane. The city of Bandung is situated in the Province of West Java. It is a vibrant city, filled with influences from many international trends, food, and culture.

The Institute Technology Bandung (ITB) was founded in 1920 by the Dutch Colonial Government. Hence, it was influenced by western culture right from the beginning. The university focuses on science, engineering, art, and management with the motto of "Progress in Harmony".

The Faculty of Arts and Design was established in 1984, but its history dates to the establishment of the School for Drawing Teacher in 1947. The faculty offers undergraduate and graduate program.

Student Activities

FSRD student activities: ITB Graduation Parade

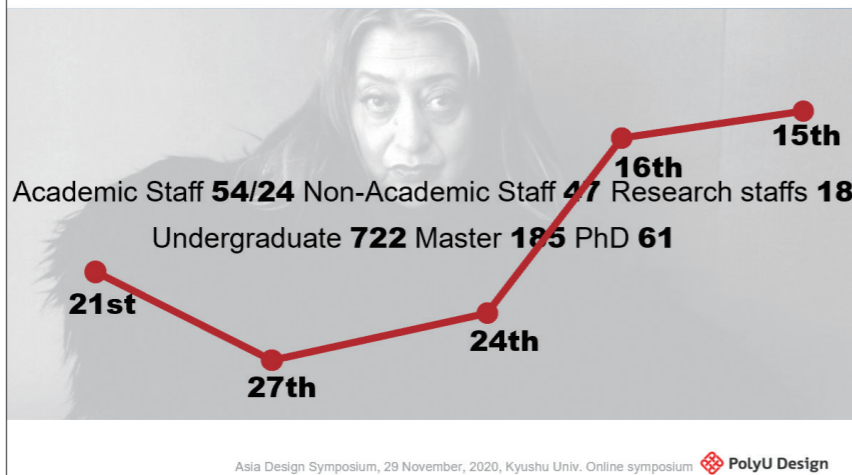


# Institute Technology Bandung, Indonesia

Vice Dean, Faculty of Arts and Design/  
Assistant Professor Intan Rizky Mutiaz M

香港理工大学  
Kun-Pyo LEE デザイン学部長 / 教授

Who are we?  
People & Global Reputation



香港理工大学のデザイン学部は1990年代に設立されましたが、その歴史は1960年代に香港科技学院が設立されたことに遡ります。その後、QS世界大学ランキング2020のアート・デザイン部門で15位にランクインし、世界的にも高い評価を得ています。

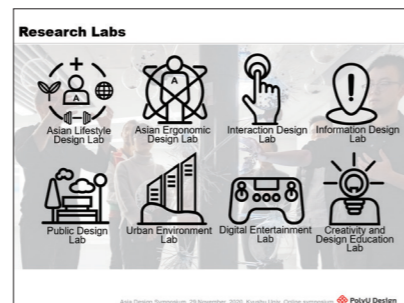
デザイン学部では、4年制カリキュラム、シニアイヤーカリキュラム、トップアッププログラムなど様々な学部プログラムを提供しています。4年制カリキュラムでは、広告デザイン、コミュニケーションデザイン、環境・インテリアデザイン、プロダクトデザインの専門分野があります。シニアイヤーカリキュラムでは、広告デザイン、コミュニケーションデザイン、環境・インテリアデザイン、プロダクトデザイン、ソーシャルデザインを専門に学びます。トップアッププログラムでは、デジタルメディアとインタラクティブメディアの専攻があります。また、修士課程や博士課程もあります。

6年ロードマップ「Envisioning of SD 2025」の一環として、デザイン学部では現在、学際的なT字型人材の育成に重点を置いて、学部と大学院の両方のカリキュラムを刷新しています。

The School of Design at Hong Kong Polytechnic University was established in the 1990s, but its history dates to 1960s when the Hong Kong Technical College was founded. It has since progress to 15th position in the QS World University Rankings 2020 for Art and Design and achieved a good global reputation.

The School of Design offers various undergraduate programmes such 4-year Curriculum, Senior Year Curriculum and Top-Up Programmes. The 4-year Curriculum offers specialization in Advertising Design, Communication Design, Environment and Interior Design and Product Design. The Senior Year Curriculum offers specialization in Advertising Design, Communication Design, Environment and Interior Design, Product Design and Social design. The Top-Up Programme offers specialization in Digital Media and Interactive Media. There are also master and doctoral programmes.

As part of the Envisioning of SD 2025, a 6-year road map, the School of Design is currently reforming its curriculum for both the undergraduate and graduate courses, focusing on nurturing cross-disciplinary T-shaped talents.



# The Hong Kong Polytechnic University, China

Dean, School of Design / Professor Kun-Pyo LEE

## PolyUデザイン：研究と教育

### PolyU Design: Research and Education

新しいBAデザインでは、状況や領域を超えて知識を応用できるマルチスキルプロファイルの育成を目指しています。カリキュラムは、1年次はすべての学生が「共通の基礎スキル」を学ぶ基礎年となるように編成されます。2年次は、「環境デザイン」「コミュニケーションデザイン」「プロダクトエクスペリエンスデザイン」「サービスデザイン」の4つのグループから学生が選択できる「学際的基礎」で構成されています。それぞれのグループは、類似言語やコンテンツ領域を共有したデザイン分野によって形成されています。空間デザインとインテリアデザインは「環境デザイン」、広告デザイン、情報デザインおよびメディアデザインは「コミュニケーションデザイン」、プロダクトデザインとインタラクティブデザインは「プロダクトエクスペリエンスデザイン」、ソーシャルデザインとサービスデザインは「サービスデザイン」に分類されます。3年次、4年次には専門的なコラボレーションや総合的なデザインプロジェクトを通して専門的な知識を学びます。

The new BA Design aims to develop a multi-skill profile to apply the knowledge across situations and domains. The curriculum will be organized such that the first year is a foundation year where all students study Common Basics Skills. The second year is the Interdisciplinary Basics that consists of four clusters – Environment Design, Communication Design, Product Experience Design and Service Design, that the students can choose from. Each of the clusters is formed by design fields that shared a similar language and content area: Spatial Design and Interior Design are grouped under Environment Design, Advertising Design, Information Design and Media Design are grouped under Communication Design, Product Design and Interactive Design are grouped under Product Experience Design, and Social Design and Service Design are grouped under Service Design. Students learn specialized knowledge through professional collaborations and integrated design projects in the third and fourth year.

新しいMDesは、新しい技術、ビジネス、エコロジーのためのデザインを修得する新しいデザインリーダーの育成を目指しています。インテルシステムデザイン、デザイン主導の起業家精神、データ主導のサービスデザイン、持続可能なエコロジーデザインの4つのコースに集約されます。プログラムの新機能として、「イノベーション統合デザイン」に焦点を当てた業界主催の1年間のエリートプログラムが追加されます。修士クラスは、テーマと業界に合わせて調整されます。このプログラムに参加する学生は、卒業後にプログラムの支援企業で働くことになります。

質の高いデザイン教育・研究を実現するために、デザイン学部には、アジアライフスタイルデザインラボ、アジア人間工学デザインラボ、インタラクションデザインラボ、情報デザインラボ、パブリックデザインラボ、都市環境ラボ、デジタルエンターテインメントラボ、創造性・デザイン教育ラボの8つの研究室があり、幅広いデザイン領域をカバーしています。

The new MDes aims to nurture new design leaders to mastering design for new technology, business, and ecology. It will be streamlined into four courses – Intel System Design, Design Driven Entrepreneurship, Data Driven Service Design and Sustainable Ecology Design. A new feature to the programme is an additional one year of Elite Programme sponsored by the industry where it will be focused on Innovation Integrated Design. Masterclasses will be provided and tailored to the theme and industry. Students in this programme will work for the company that sponsors the programme upon graduation.

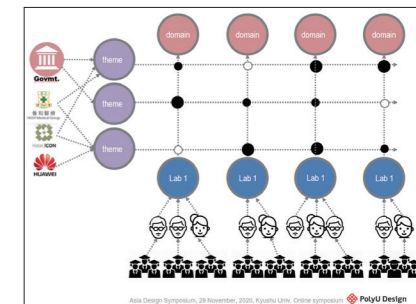
To achieve high-quality design education and research, the School of Design has eight research labs that cover a broad scope of design - Asian Lifestyle Design Lab, Asian Ergonomic Design Lab, Interaction Design Lab, Information Design Lab, Public Design Lab, Urban Environment Lab, Digital Entertainment Lab, and Creativity and Design Education Lab.

また、デザイン教育は、サービスデザイン教育分野で、学生が豊富な経験を得ることができるよう、香港の産業の9割を占める香港のサービス産業の機会と、世界有数のすべてのIT企業から30分の距離にある広州のスマートテクノロジーを活用します。

そのミッションを達成するため、デザイン学部は中国のデザイン研究をリードし、CUBICジャーナルをSCOPUSのインデックス用にアップグレードし、デザイン研究会議IASDR 2021を学内で開催しています。SD+は、産学連携研究に重点を置くデザイン会社として、デザイン学部によって設立されました。最近では、世界最大級のテレビ会社であるTCLと5年間学内にリサーチラボを設置するMOUを締結したほか、香港政府からの資金提供を受けてロイヤルカレッジオブアートと連携し、AI+デザインラボを設立しました。

The design education will also tap on the opportunities in Hong Kong's Service Industry which made up 90% of Hong Kong Industry and Smart Technology in Guangzhou, which is 30 minutes away from where all the world's leading IT companies to provide students with very rich experiences in Service Design Education.

To achieve its missions, the School of Design is taking the lead in design research in China, upgrading CUBIC journal for SCOPUS indexed, and hosting design research conference IASDR 2021 in the university. The SD+, a design company by the School of Design, was established to focus on research collaboration with the industry and academia. Recently, it signed an MOU with TCL, one of the biggest TV company in the world to establish a research lab in the university for 5 years and collaborated with the Royal College of Art to establish the AI+Design Lab with funding from the Hong Kong Government.

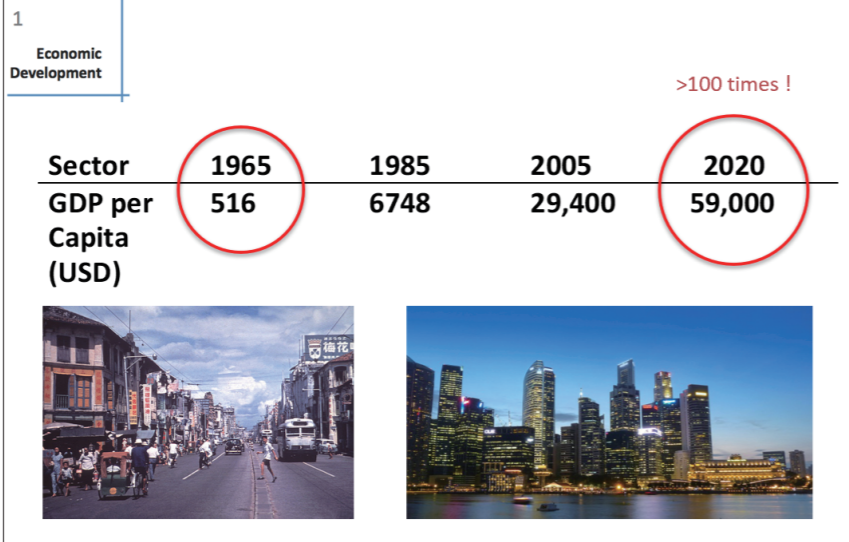


# 南洋理工大學 Peer M Sathikh アート・デザイン・メディア学部 副学部長(アカデミック) / 准教授



## Nanyang Technological University, Singapore

Associate Chair (Academic), School of Art, Design and Media/  
Associate Professor Peer M Sathikh



### シンガポールの歩みとデザイン

シンガポールはマレーシア半島の先端に位置し、主に、中国人、マレー人、インド人、その他の民族、4つのグループから成る、人口579万人の小さな都市です。

1965年、初代首相のリー・クアンユー氏は「トップの指導力と現場の結束力が必要だ。トップリーダー、優れた経営者、規律ある市民意識の高い大衆というピラミッド型の構造は、私たちの教育によってのみ生み出される」と述べ、1966年には、「…一体感を実感できる共同体を生み出す…共同体の存続を確実にするためには、集団浅慮(グループシンク)の直感的な反応を構築しなければならない…これを実現するには、重点の再編成と価値観の刷新が必要だ」と述べています。1965年の独立以来、シンガポールの成長にとって重要な4つの要素は、経済、産業、社会、教育の発展です。これにより、国の経済は、1965年には516米ドルだった一人当たりのGDPが、2020年には59,000米ドルまで成長を遂げました。

デザインニーズやデザイン教育も国の成長と共に進化しています。現在、デザインとデザイン教育の役割は、その4つの分野(経済、産業、社会、教育)の発展を維持することです。デザイン教育を行っているシンガポールの非大学から大学では、様々なデザインプログラムが実施されており、その学習成果が期待されています。

### History of Singapore and its Design

Singapore is a small city at the tip of the Malaysia peninsula, with a population of 5.79 million consisting of the four main ethnic groups: Chinese, Malays, Indians, and others.

Our first prime minister, Mr Lee Kuan Yew, said in 1965, "We must have qualities of leadership at the top and qualities of cohesion on the ground. This pyramidal structure of top leaders, good executives, well-disciplined civic-conscious broad mass can only be produced by our education", and in 1966, "...produce a community that feels together...The reflexes of group thinking must be built to ensure the survival of the community...this means a reorientation of emphasis and a reshuffling of values". Since then, the four key factors that are important to Singapore growth since its independence in 1965 are economic, industrial, social, and education development. This led to the country economic growth from 516 GDP per capita (USD) in 1965 to 59,000 per capita (USD) in 2020.

The design needs and design education also evolve with the country's growth. Currently, the role of design and design education is to sustain its four areas of development. There are various expected learning outcomes of the various design programmes from the non-university to the university programmes with design education in Singapore.



## 都市国家の デザイン教育

### Design Education for a City State

#### デザインのスペシャリスト育成のために

南洋理工大学(NTU)のアート・デザイン・メディア学部は2005年に設立されました。学部および大学院のプログラムは、2015年にカリキュラムの見直しが行われました。2016年以降の新しいプログラムは、「学際的な」教育の原則を包含し、卒業後「ポストスタジオ」時代のアーティスト、デザイナー、コンテンツクリエイターとして活躍できるよう、学生は関連する科目、スキル、分野間を流動的に移動できます。同時に、優れたスペシャリストを求める雇用側、そしてスペシャリストを目指す学生側双方の根強い需要を満たすため、特定分野を専門的に学習することも可能です。

アート・デザイン・メディア学部には、デザインアートの美術学士号取得課程と、メディアアートの美術学士号取得課程の2つのプログラムがあります。

デザインアートの美術学士号課程は、インタラクション、プロダクトデザインおよびビジュアルコミュニケーションの3つの進路を、デザイン分野のひとつの統合プログラムに組み込んでいます。この統合プログラムは、デザイン美術史と美術史を核とし、デザインアート基礎としています。

#### To Develop Specialists in Design

The Nanyang Technological University (NTU), School of Art, Design and Media was founded in 2005. The undergraduate and postgraduate programmes have undergone a curriculum review in 2015. The new programme offered from 2016 onwards embraces the principle of 'transdisciplinary' education, allowing students to fluidly move between related subjects, skills and fields so they can become artists, designers and content creators for the 'post-studio' era. Concurrently, students still can specialise, as there is still a demand (from both students and employers) for exceptional specialists.

There are two programmes offered—the Bachelor of Fine Arts in Design Art and Bachelor of Fine Arts in Media Art.

The Bachelor of Fine Arts in Design Art combines three pathways in Interaction, Product Design and Visual Communication into an integrated programme in Design with Design Art History and Art History as the cores and Design Art as the foundation.

メディアアートの美術学士号課程は、デジタルアニメーション、ゲーム、デジタル映画制作、写真・デジタルイメージングの4つの進路を、メディア分野のひとつの統合プログラムに組み込んでいます。この統合プログラムは、メディア美術史と美術史を核とし、メディアアートを基礎としています。

美術学士号課程には、学生の学習増補を目的とした必修の10週間インターンシップ、およびインターディシプリナリー・セミナー・モジュールが含まれます。このインターディシプリナリー・セミナー・モジュールは、科目の中心となるもので、当該分野や学界の一線で活躍するアーティストやデザイナーを招いて講演を開催し、彼らの知識や考え方、見識を学ぶ機会も取り入れています。また学生は、NTUが誇る伝統である、インバウンドとアウトバウンド双方向の学生交流プログラムへの参加も奨励されています。

The Bachelor of Fine Arts in Media Art combines four pathways in Digital Animation, Game, Digital Filmmaking, and Photography & Digital Imaging into an integrated programme in Media with Media Art History and Art History as the cores and Media Art as the foundation.

The Bachelor of Fine Arts includes a compulsory 10-week internship stint to augment the students' training, the Interdisciplinary Seminar Module, a core module that involves inviting practicing artists and designers from the industry and academia to give talks and share their knowledge, views and insights. Students are also encouraged to go for student exchange programs, a strong tradition in NTU for both in-bound and out-bound exchanges.

修士課程と博士課程では、進学予定の学生からのプロポーザルに基づいたプログラムを提供しています。プロポーザルは、プロジェクトベースのものでも、歴史的、美学的、産業的、グローバル、社会文化的な文脈に基づいた理論的枠組みのものでもどちらでも可能です。プログラムを通じて、学生が強固な理論的基盤を構築し、意義深い芸術および社会コミュニケーションとして、特定の研究テーマをさらに学術的に探求できるよう指導します。

アート・デザイン・メディア学部は、デザインとメディアアートのスタジオベースの教育のニーズとダイナミクスを満たすよう設計された、コラボレーション型のオンラインソフトウェア環境であるオープンソーススタジオ(OSS)というプラットフォームを介して、「技術に支援された教育(Technology Enhanced Learning: TEL)」を確立しました。

The Master's and Doctoral Programmes is offered based on the proposal from prospective students. Proposal can be a project-based or a theoretical framework based in historical, aesthetic, industrial, global, and sociocultural contexts so that students can build a solid theoretical foundation leading to further scholarly explorations of specific research topics both as significant art and as social communication.

The School of Art, Design and Media established its Technology Enhanced Learning through a platform called Open Source Studio (OSS) which is a collaborative, online software environment designed to meet the needs and dynamics of studio-based teaching in design and media art.

#### Graduate education at ADM

Our M.A. and Ph.D. programs situate our research in historical, aesthetic, industrial, global, and sociocultural contexts so that students can build a solid theoretical foundation leading to further scholarly explorations of specific research topics both as significant art and as social communication.

For more information on admission, contact: applications@adm.ntu.edu.sg

Well-being focus areas:  
• Digital Narratives and AR  
• Culture and Heritage  
• Industry and Communities  
• Sustainable Urban AR  
• Program and Practice  
• Professional Culture  
• Light and Sound  
• Design Justice

© Peer M Sathikh | ADM | NTU | Singapore





タイにおける建築教育とデザイン研究は、大きく分けて、分野が違っていても相互に関連した複数の区分があります。タイの建築家評議会 (ACT) は、タイにおける建築教育と建築実務の両方を監督し、規制するための主要な組織です。建築分野は、更に、建築（一般建築とタイ建築）、インテリア設計、景観設計、都市設計の4つの下位分野に分けられます。

シラパコーン大学の建築教育と研究の方向性を定める主な枠組みは、一般建築とタイの建築との不可欠な関係性に基いています。大学のカリキュラムと研究は、建築と他の2つの関連分野との関係に焦点を当てています。私たちは、学部課程から大学院の研究まで、さまざまな学位レベルで「デザイン思考」を促進するために、アート、デザイン、そして先端技術を建築の教育研究に統合することを目指しています。

Architecture education and research on design study in Thailand are largely divided into different but interrelated sub-disciplines. The Architect Council of Thailand (ACT) is the main organization to oversee and regulate both architectural education and architectural practice in Thailand. The architectural disciplines are classified into four sub-disciplines: Architecture, which in itself is divided into Architecture and Thai Architecture, Interior Architecture, Landscape Architecture and Urban Architecture.

The main framework for Silpakorn University's architectural education and research direction is founded on the integral relationship between Architecture and Thai Architecture. The curriculum and research will focus on the relationship between architecture and two other related disciplines. We aim to integrate art, design and advanced technology into architectural education and research, to promote "Design Thinking" at different degree levels, from undergraduate to postgraduate studies.



## Silpakorn University, Thailand

Dean, Faculty of Architecture/Assistant Professor  
 Dr. Non Khuncumchoo

## デザイン学の教育研究における先進的な取り組みの見識

### The Insights on the Advance Initiatives in Education and Research on Design Studies

本学の課題のひとつは、アート、デザイン、先端技術との間で、学生の興味と専門性の適切なバランスを取ることです。そのために、実践的な教育・研究を円滑に促進することに注力しています。私たちは、理論と実践を密接に結びつけることにより、学術および実務的な課題に対して、結果を生み出すことができると考えています。

上記の取り組みから、私たちは以下の4つの主要な教育研究の目標を達成したいと考えています。

One of our challenges is balancing student's interest and expertise between art, design, and advanced technology. Our approach is to focus on facilitating and promoting hands-on education and research to achieve balance. We believe that we could generate results in both academic and practical issues through a close relationship between theory and practice.

From the above, we hope to achieve our four main goals of education and research:

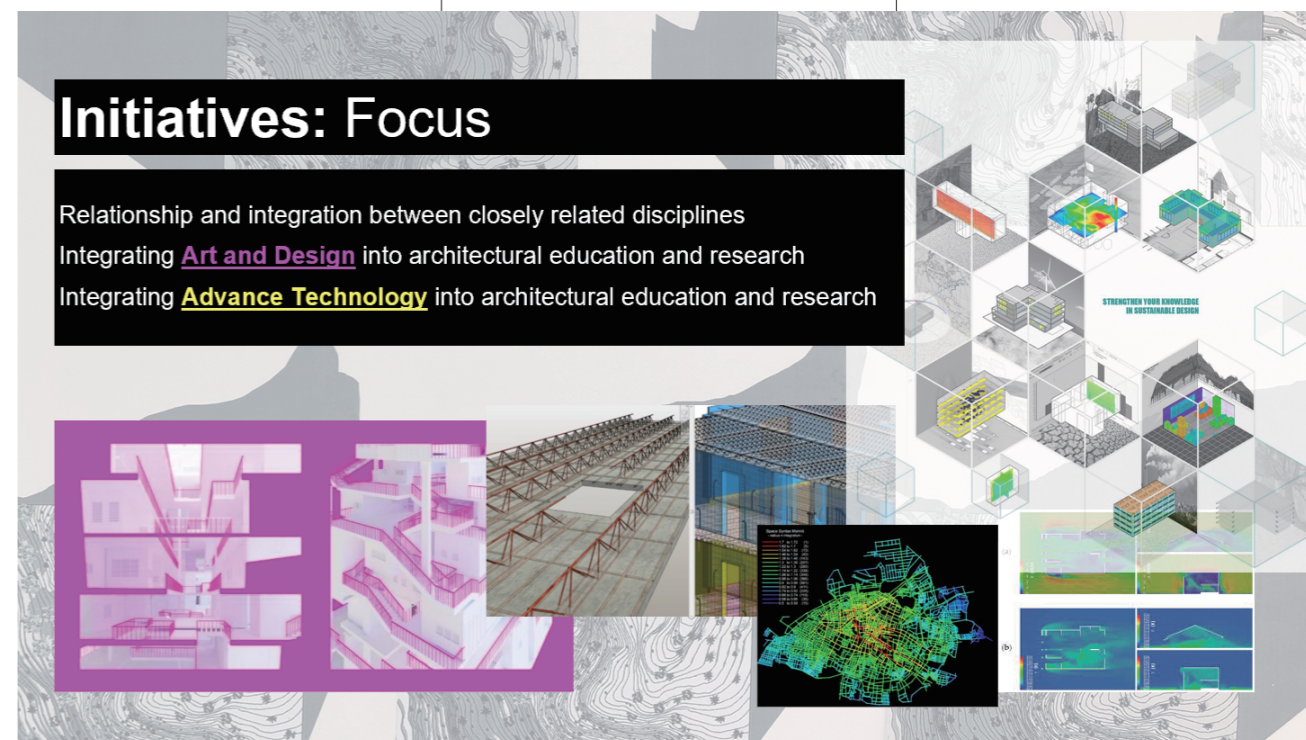
- 地域と世界の両方の変化に適応できる、均整のとれたプロフェッショナルを育成する。
- 起業家精神を促進し、学生および教員に学問とビジネス・ベンチャーをリードするための高度な能力を身につけさせる。
- 国内外の需要を深く理解し、卒業後、地域および国際的な取り組み両方に対応でき、そして世界の良き市民となるための人材を育成する。
- 将来の多様な専門的な要求に取り組むことができるよう、理論と実践の双方から物事を考える高度な能力を促進し、奨励する。

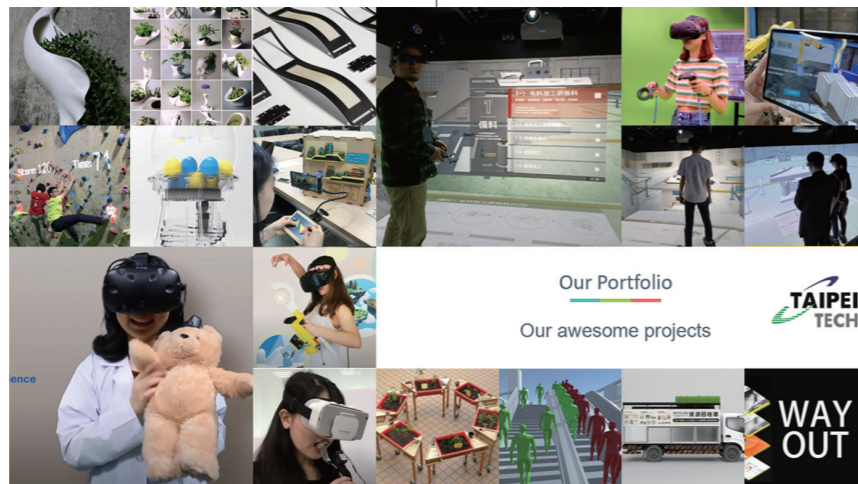
- To create well-rounded professionals that are adaptable to both local and global changes.
- To promote entrepreneurship and instill in students and faculty members the advanced abilities to lead their academic and business ventures.
- To promote a deep understanding of local and global demands, in order to prepare the graduates for both local and international undertakings; to be the world's good citizen.
- To promote and encourage both advance theoretical and practical mindsets, in order for the graduates to be able to tackle diverse types of future professional demands; be agile.



## Initiatives: Focus

- Relationship and integration between closely related disciplines
- Integrating **Art and Design** into architectural education and research
- Integrating **Advance Technology** into architectural education and research





1912年に設立された国立台北科技大学 (Taipei Tech) は、台湾で最も古い大学の一つです。2001年に、工業デザイン学科、建築学科、インタラクションデザイン学科の3つの学科からなるデザイン学部 (CoD) が設立されました。また、様々な修士課程や博士課程、クリエイティブ・デザインの国際プログラムやバイオメディカル・エンジニアリング・デザインコースなどの国際的なプログラムを提供しています。

CoDは、伝統から革新への転換期にあり、デザイン思考を駆使して、学際的・世代間のアプローチに基づいて、デザインとは何か、どのようにして、なぜデザインするのか、という新しい方向性を打ち出しています。人間中心のデザイン、ヒューマン-コンピュータインタラクション、空間環境など、様々なデザイン分野を手がけています。

CoDの核となる教育のコンセプトは、学生が、デザインのビジネス価値を創造することを目標として、論理的思考と実証データ分析によって問題と解決策を体系的に探索するよう導くため、5つのデザイン思考の啓蒙を基礎としています。

National Taipei University of Technology (Taipei Tech) was one of the oldest universities in Taiwan. It was founded in 1912. The College of Design (CoD) was established in 2001 with three departments: Department of Industrial Design, Department of Architecture, and Department of Interaction Design. We also offer various master and doctoral programs, and international programs such as the International Program of Creative Design and Biomedical Engineering Design courses.

CoD is transitioning from tradition to Innovation, employing design thinking to shape a new direction on what is design, how and why we design, based on transdisciplinary and intergenerational approaches. We undertake the various fields of design, including human-oriented design, human-computer interaction, and spatial environment.

CoD's core educational concepts are based on the integration of the Five Design Thinking Enlightenments to guide students to systematically search for problems and solutions through logical thinking and evidential data analysis to create the business value of design.

## 学際的・世代間アプローチに基づく デザイン思考の啓蒙

### Design Thinking Enlightenments Based on Transdisciplinary and Intergenerational Approaches

5つのデザイン思考の啓蒙は以下の通りです。

#### 1. エビデンスを基にするデザイン

エビデンスに基づいたデザインは、デザイン教育の基礎であり、デザインの価値を反映させ、問題を解決するための科学的手法です。このようなデザイン手法は、学生がデザインの問題に対して正しい決断や判断をする一助となり、空間認知、環境行動、使用後の評価などの研究分野があります。

#### 2. 立体的な(3D)デザイン思考

立体的なデザイン思考は、迅速な調整、変更、適応を可能にする造形的なツールで、製品のコンセプトから問題解決の実践と生産まで、デザインを加速させます。デザイン思考と3Dツールを柔軟に活用することで、学生のデザイン力、創造力、問題解決能力を養うことができます。

#### 3. 遊び心

遊びは、レクリエーションの喜びや楽しみを実現するためになされる、本質的に動機づけられた様々な活動です。遊びは、何事にも捉われない、リラックスした、自由奔放で自然発生的なものから、計画的で構造化された目標志向のもの(ゲームなど)まで様々です。学生は、人が魅力を感じ、参加し、遊び心を持って日常生活を楽しむために開発されたゲーミフィケーション、ナチュラル・インターフェイス、タンジブル・インターフェイス、デジタル・キュレーション、エクステンデッド・リアリティ(XR)を通して遊び心を研究します。

#### 4. テレプレゼンズ

テレプレゼンズは、3Dコンテンツ制作のためのプレゼンテーションの仕組み、インタラクティブなインターフェースの提供、視覚再生の認識と異なる外的特徴をリンクさせたデザイン問題の解釈、学際的なデザイン教育のためのソリューションなど、革新的な開発を形作っています。テレプレゼンズを学ぶことにより、学生は、実際の製品外観により近い製品を開発することが可能となり、スマート・マニファクチャリング、リモート・コデザイン、医療リハビリテーション、エンターテインメント・デザインに関連する研究トピックへと徐々に近づけていきます。

#### 5. 構築環境のスマートデザイン

人と空間、建築と環境は切り離すことのできないデザインコミュニティです。そのため、この構築環境のスマートデザイン研究において、学生は、環境の持続可能性、都市ヒートアイランド、スマートスペースデザインなどの課題を調査し、異なる思考パターンとインテリジェントなアプリケーションアーキテクチャを活用して、人・モノ・環境間の問題を解決します。

The 5 Design Thinking Enlightenments are as follows:

#### 1. Evidence-Based Design

Evidence-based design is the foundation of design education, a scientific method to reflect the value of design and solve problems. This kind of design helps students make correct decisions and judgments on design problems, and the research fields include spatial cognition, environmental behavior and post-use evaluation.

#### 2. Design Thinking in 3D

Design Thinking in 3D is a formative tool that allows for rapid adjustment, rapid change, and rapid adaptation of design thinking, in which design is accelerated from the product concept to the implementation of the problem solution to the production. Design thinking and the flexible use of 3D tools can develop students' design ability, creativity, and problem-solving skills.

#### 3. Playfulness

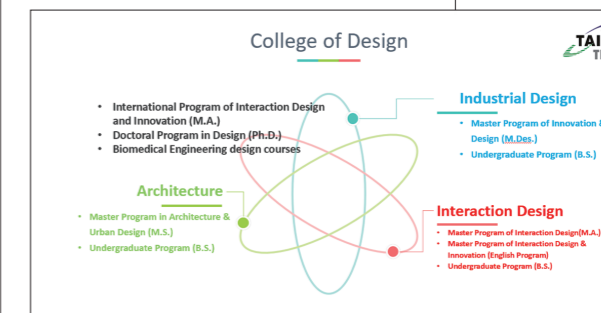
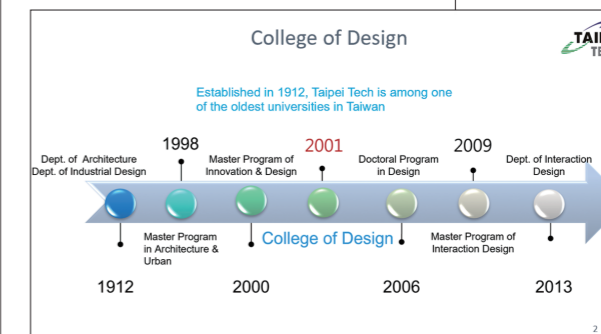
Play is a range of intrinsically motivated activities done for recreational pleasure and enjoyment. Play can range from relaxed, free-spirited and spontaneous through frivolous to planned, structured and goal-oriented (i.e. game). Students research on playfulness through gamification, natural interface, tangible interface, digital curation, and extended Reality for people to engage, emerge and enjoy their daily life playfully.

#### 4. Telepresence

Telepresence forms innovative developments, such as the presentation mechanisms for 3D content creation, the provision of interactive interfaces, the interpretation of design problems by linking the perspective of visual reproduction to different external features, and solutions for cross-disciplinary design teaching. It allows students to develop the products that are closer to the true state of the product's appearance, and gradually connect outwards to research topics related to smart manufacturing, remote co-design, medical rehabilitation, and entertaining design.

#### 5. Smart Design for Built Environments

People and space, architecture and environment are inseparable design communities. Therefore, in smart design for built environments, students investigate issues such as environmental sustainability, urban heat island, smart space design, and solve problems between people, objects, and the environment, which utilizes different thinking patterns and intelligent application architectures.



# National Taipei University of Technology, Taiwan

Dean, College of Design/Professor Chih-Hong Huang

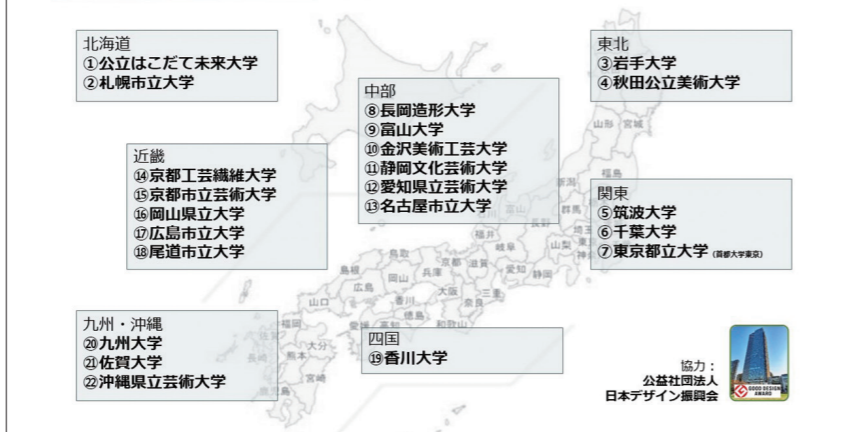
九州大学大学院芸術工学研究院  
田村良一准教授



Kyushu University Faculty of Design, Japan

Associate Professor Ryoichi Tamura

参加大学ほか



「国公立デザイン系大学会議」は、2019年度、国内およびアジア諸国のデザイン系大学との連携による新たな学術研究領域を創出し、国際的なデザイン学の教育研究拠点を形成するとともに、デザイン学の教育・研究を推進することを目的として、九州大学・共同教育研究センター「未来デザイン学センター」が取り組む事業の一つとして設立されました。

現在、九州大学を幹事大学として、国内7地域の本学を含む22大学が会員となり、公益財団法人日本デザイン振興会の協力のもと、主に「総会」、「Webサイト・Design Academia」および「年報・Design Academia」の3つの活動を行っています。「総会」は、年1〜2回、会員大学が一同に会い、デザイン教育・研究に関するテーマを取り上げ、その改善及び発展に向けて議論しようというものです。「Webサイト・Design Academia」は、会員大学からのニュース、学生向けのニュース、産学連携の窓口などを設けており、会員大学の教員や学生、外部の方々にも活用いただけるプラットフォームです。「年報・Design Academia」は、国公立デザイン系大学会議の情報や、上記Webサイトに掲載した内容について、会員大学のみならずデザイン関係者に広く提供することを目的として年度末に発刊するものです。

今年度の第2回国公立デザイン系大学会議は、2020年11月7日(土)、新型コロナウイルス感染症対策の観点から、オンライン形式で実施いたしました。第一部/シンポジウムでは、「コロナ・新しい生活様式とデザイン」をテーマとして、3会員大学からプレゼンテーションをしていただきました。その後、遠隔下でのデザイン教育・研究について、学生への対応、授業への対応、新たな試みなどについて、その成果や課題、今後の展望などについて情報共有、意見を交わしました。第二部/総会では、今後の本会議の開催方法や、議論するテーマなどについて意見交換を行いました。

今後は、国内のみならず、アジア地域の文化・芸術、産業、人材育成などにも重点を置き、相互の教育研究内容を共有しつつ、大学におけるデザイン系の教育・研究にかかわる共通の課題について協議し、その改善、向上および発展に寄与していきたいと考えています。

国公立デザイン系  
大学会議について

Association of Design Departments and Schools in Japanese Public Universities

The Association of Design Departments and Schools in Japanese Public Universities was established in 2019 as one of the projects of the Center for Designed Futures, Kyushu University's Joint Education and Research Center. It aims to create a new academic research field through collaboration with design universities in Japan and other Asian countries, forming an international education and research center for design studies, and promoting education and research in design studies.

Kyushu University is the organizing university, and 22 universities, including our university, from the 7 regions in Japan, are the association's members. With the cooperation of the Japan Institute of Design Promotion, we have three main activities: "General Meeting", "Website/Design Academia", and "Annual Report/Design Academia".

In the "General Meeting", members gather once or twice a year to discuss the improvement and development of design education and research based on the theme. The website "Design Academia" has news from members, news for students, a contact point for industry-academia collaboration, and a platform that can be used by faculty members and students of the association's members and the public. The "Annual Report/Design Academia" is published at the end of each fiscal year to provide information on the Association of Design Departments and Schools in Japanese Public Universities. The contents of the website mentioned above are not only relevant to the members but also people in the design field.

The 2nd Association of Design Departments and Schools in Japanese Public Universities Conference was held on Saturday, November 7, 2020, in an online format, to counter against the new coronavirus infection. In the first part, the symposium, we had presentations from three members on "Corona, New Lifestyle and Design". After that, we shared information and exchanged opinions on the results, challenges, and future prospects of remote design education and research, including dealing with students, classes, and new approaches. In the second part, the general meeting, we exchanged opinions on holding the plenary sessions in the future and discussed the themes.

In the future, we will focus on culture, art, industry, and human resource development not only in Japan but also in the Asian region. While sharing our mutual education and research contents, we can discuss common issues related to design education and research at universities and see how we can improve, enhance, and develop.



## 異なる分野間の連携について (建築・ビジュアルコミュニケーション・ インダストリアルデザイン)

Theme

1

### Collaboration Among the Different Design Disciplines (Architecture, Visual Communication, and Industrial Design)

いずれの大学も連携の重要性については自覚的でしたが、大学そのものが連携を前提に設立されたか、縦割りのカリキュラムが実施されているところに後から連携を始めたかによって、運営のスムーズさには違いが見られました。学際的な連携をとるためには、具体的なプロジェクト実施が有効であるという意見が聞かれ、ある大学では、養護学校をプロジェクトの中心に据え、建築や介護器具のプロダクトデザイン、システムデザインなど異なる専門分野を持つ学生たちが共同研究を行っており、実用化もされていると発表されました。

一方で問題点を感じている大学もあり、学生が異文化融合的に学ぶ環境にあったとしても、専門性や正確さを求められる研究者・教員がそれ以外の分野について言及しにくい傾向にあること、教育者側にも融合型の人材の必要性を感じていることが共有されました。日本の大学における横断的な研究は業績の評価がされにくいとの課題も言及されました。

All the universities were aware of the importance of collaboration. However, there were differences during implementation between a university founded with collaboration in mind and university established with a curriculum based on specialization and asked to collaborate. There was an opinion on achieving interdisciplinary collaboration by working on an authentic project. At one of the universities, the project focus on a school for the disabled. Students from different specializations, such as architecture, product design of nursing care equipment, and system design, put their learning into practice through joint research.

On the other hand, some universities faced challenges in interdisciplinary collaboration. One of the universities shared that even if students are in an environment where they can learn through interdisciplinary manner, researchers and faculty members who are used to being specialized and accurate, tend to be reluctant to discuss other fields. Also, educators feel the need to employ people with different areas of expertise. Another also pointed out that it is difficult to evaluate the performance of a person with no specialization but have interdisciplinary knowledge.

松隈 浩之 准教授  
Associate Professor Hiroyuki Matsuguma  
井上 朝雄 准教授  
Associate Professor Tomo Inoue

## Discussion

ディスカッション



Asian  
Design Symposium  
アジアデザイン会議

田村 良一 准教授  
Associate Professor Ryoichi Tamura  
迫坪 知広 助教  
Assistant Professor Tomohiro Sakotsubo

2

## デザイン系大学のアジアにおける ネットワーク構築の可能性について

Theme

### The Possibility of Building a Network of Design Universities in Asia

アジアにまたがる大学間の連携プラットフォームの是非についての話題は、自然とコロナ禍でのオンラインを利用した授業やプロジェクト実施の意見交換ともリンクし、各大学から活発な発言がありました。国によって新型コロナへの対策や感染状況が大きく異なり、ほとんどの大学が時機によってオンラインと対面のハイブリッドで授業を行っている状況が分かりました。

オンラインでの授業・プロジェクトならではの利点として、様々な国の優れた客員教授とつないだ授業が可能であること、同じようなコースを持つ教育機関と内容を共有できることなどが挙げられました。一方で課題として、誰もが同じインフラやネット環境にあるわけではないこと、建築やプロダクトデザインなど実地での活動が必要なものについてはまだ方法が十分ではないこと、交流の質がやはり対面とは異なることなどが挙げられました。

アジアのデザイン系大学間のプラットフォーム構築には、参加者全員から前向きな賛同が得られました。互いに行き来して研究や調査しあうことが困難な現状にあって、人的ネットワークの存在は、教育や研究において大きなメリットがあるという意見があり、そのためにプラットフォームが果たす役割は大きいと確認されました。さらにある大学からは、実際にこのオンラインのプラットフォームを利用していくつか共同のプロジェクトを行うのはどうか?という提案がなされました。ポストコロナを座して待つのではなく、積極的にできることに取り組もうという機運の高まりが見られるディスカッションとなりました。

In discussing the pros and cons of having collaborative platforms between the universities across Asia, the topics on conducting lessons and projects via online platforms were discussed. The participants had an engaging discussion. We learned that countermeasures against the coronavirus infection and infection status vary greatly from country to country. Also, most universities are conducting classes using a hybrid of online and face-to-face methods depending on the situation.

Some of the advantages of online classes and projects include inviting excellent professors from different countries to give lectures and sharing content with educational institutions with similar courses. On the other hand, there were some issues raised. Not everyone has the same infrastructure or internet access. There are still not enough methods for activities that require hands-on experiences such as architecture and product design. Also, the quality of interaction is always different from face-to-face interaction.

All the participants positively agreed on the establishment of a platform among design universities in Asia. In the current situation where it is difficult for universities to travel overseas to conduct research and investigation, there was a comment that a human network would be of great benefit in education and research and that the platform would play a significant role in this regard. One of the universities suggested that we could actually use this online platform to conduct some joint projects. The discussion showed a growing momentum to proactively work on what we can do, rather than just sit and wait for the post-coronavirus era.

# 日中デザイン会議、アジアデザイン会議 —アジアのデザイン学を共に Japan-China Design Symposium, Asian Design Symposium -Working Together to Forge New Ground in Asia Design Studies



張彦芳 講師  
Lecturer Yanfang Zhang

## ●会議の趣旨

社会のかつてない変化を背景に、質的にも変容を続けるデザイン  
の概念と領域は、急速に拡張を続けています。20世紀が積み残して  
きた社会の多様で複雑な諸課題を解決するには、それらの要因や  
社会からのニーズ、そして解決の糸口を多方面の視野から俯瞰的に  
探り、本来のデザインの役割、つまり創造プロセスのすべての段階  
においてデザインが有効な方法となり得ると認識されてきています。

このようにデザインに対する社会的な役割や期待が高まっている  
中、我々は、デザイン学の教育研究の現場として、その概念と方法論  
の再構築を行う必要があると考えております。今回の日中デザイン  
会議・アジアデザイン会議では、アジア地域の文化・芸術・産業・人  
材育成などに重点を置き、アジアのデザイン系大学との連携による  
新たな学術研究領域を創出することを目標とします。加えて、アジア  
ならではのデザイン学の教育研究拠点を形成し、デザイン学研究・  
教育を推進することとともに、未来社会の創生に積極的に貢献して  
いくことを目指します。

## ●Purpose of the Symposium

Against the backdrop of unprecedented changes in society, the  
qualitative and ever-changing design concepts and areas are rapidly  
expanding. To solve the diverse and complex societal challenges  
that the 20th century has left unaddressed, we must explore the  
causes of the issues, the needs, and the clues for solutions from a  
multifaceted perspective. It has been recognized that the original  
role of design can be a valid method in all stages of the creative  
process. With the social role and expectations for design increasing,  
we believe that it is necessary to reconstruct the concepts and  
methodologies as a field of education and research in design  
studies.

The Japan-China Design Symposium and the Asian Design Sympo-  
sium will focus on culture, art, industry, and human resource  
development in the Asian region to create new academic research  
fields through collaboration with design universities in Asia. We aim  
to form an education and research base for design studies unique to  
Asia, promote design research and education, and actively contrib-  
ute to future society's creation.

## ●会議プログラム(オンライン)

日程:2020年11月29日(日)9:00~17:10

午前/日中デザイン会議(9:00-12:00)

第一部 日中デザイン系大学の現状と  
国際交流の可能性と効果

第二部 デザインにおける知的財産権の役割  
ディスカッション

午後/アジアデザイン会議(13:00-17:10)

第一部 アジアにおけるデザイン学教育研究  
取組の共有

第二部 デザイン学教育国際連携の可能性  
ディスカッション

## ●Symposium Program (Online)

Date : November 29, 2020 (Sunday), 9:00 - 17:10

Morning : Japan-China Design Symposium (9:00-12:00)

Part 1 : The Current Status of Design Universities  
in Japan and China and the Potential and  
Effects of International Exchange

Part 2 : The Role of Intellectual Property Rights in  
Design  
Discussion

Afternoon : Asian Design Symposium (13:00-17:10)

Part 1 : Sharing of Design Education and Research  
Initiatives in Asia

Part 2 : Possibilities for International Cooperation in  
Design Education  
Discussion

## ●参加大学(16大学)

日本

- 九州大学大学院 芸術工学研究院
- 札幌市立大学
- 千葉大学
- 京都工芸繊維大学
- 豊橋技術科学大学

その他アジア

- 韓国KAIST
- インドネシアバンドン工科大学
- シンガポール南洋理工科大学
- タイシラパコーン大学
- 台北科技大学

中国

- 北京理工大学
- 同济大学
- 広州美術学院
- 大連理工大学
- 江西財經大学
- 香港理工大学

## ●Participating Universities (16 universities)

Japan

- Kyushu University Faculty of Design
- Sapporo City University
- Chiba University
- Kyoto Institute of Technology
- Toyohashi University of Technology

China

- Beijing Institute of Technology
- Tongji University
- Guangzhou Academy of Fine Arts
- Dalian University of Technology
- Jiangxi University of Finance and Economics
- The Hong Kong Polytechnic University

Other Asia

- KAIST, Korea
- Institute Technology Bandung, Indonesia
- Nanyang Technological University, Singapore
- Silpakorn University, Thailand
- National Taipei University of Technology, Taiwan

## ●会議の成果

本会議は、日中を含む、アジアの多くの国及び地域の大学におけ  
るデザイン学教育の取り組み、国際交流のノウハウを共有し、アジ  
アならではのデザイン学研究教育、及びアジアの大学が共同で取り  
組む国際交流のプラットフォームを構築しました。多くの先生が自  
身の発表後、活発で積極的なディスカッションを行い、今後のさらな  
る海外の教育機関との連携と展開への可能性を感じることができ  
ました。

本会議の聴講者は、日本・海外からのオンライン視聴も含め、計  
66名でした。また、海外の教育機関は会議室からZoomに参加した  
大学もあり、会場にて多くの教員が視聴し、パネラー以外の視聴者  
からも連携したいとの声があがるなどしました。

また、本会議はコロナ禍の中でオンライン開催となり、3言語同時  
通訳のシステムを組みました。課題や問題点がいくつかありましたが、挑戦する価値のある実践で、今の時代の会議のあり方として、経  
験を積むことができました。

## ●Outcomes of the Symposium

This conference shared design education initiatives and interna-  
tional exchange know-how among universities in many Asian  
countries and regions, including Japan and China, to create a  
platform for design research and education unique to Asia and  
international exchange among Asian universities. Many professors  
engaged in active discussions after their presentations, and we  
could sense the possibility of further collaboration and develop-  
ment with overseas educational institutions in the future.

A total of 66 people attended the symposium, including online  
viewers from Japan and overseas. Some overseas educational  
institutions also participated in Zoom at the venue, and many  
faculty members watched the conference at the venue. There were  
some viewers other than the panelists expressed their desire to  
collaborate.

The symposium was held online amid the coronavirus disaster, and  
we set up a simultaneous interpretation system in three languages.  
Although there were several issues and problems, it was a  
worthwhile challenge, and we were able to gain experience in  
conducting symposium this way during such difficult times.

## ●会議の展開

本会議はデザイン学教育研究の方針に関する共有だけではなく、  
研究者データベースの作成や、コロナ禍ならではのオンライン授業  
の各大学の特色のある解説など多くの具体的な提案もありました。  
今後実現可能な連携案を作り、展開していきたいと考えています。

さらに、アジアデザイン系大学との連携体制を構築し、新しい時代  
のアジアならではのデザイン学の教育研究の概念と方法論の検討  
を行い、デザイン学教育研究の新たな学術研究領域を創出し、デザ  
イン学の教育研究拠点の形成を目指します。

## ●Symposium Development

This meeting was not only about sharing policies on design  
education and research. There were also many concrete proposals,  
such as creating a researcher database and explaining the unique  
characteristics of each university's online classes to deal with the  
coronavirus situation. We would like to create a feasible collabora-  
tion plan and develop it in the future.

Furthermore, we want to build a system of collaboration with Asian  
design universities, examine the concept and methodology of  
education and research in design studies unique to Asia in the new  
era, create a new academic research field of education and research  
in design studies, to form an educational and research center for  
design studies.



## おわりに

2020年11月24日(日)、九州大学大学院芸術工学研究院と九州大学未来デザイン学センターとの共催で、日中デザイン会議・アジアデザイン会議が無事リモートで開催されました。

コロナ禍のもと、九州大学では、11月に毎週末リモートイベントがあり、時期的にもタイトな期間で、2つの会議の同日開催は本当に大変だったと思います。全く異なる2つのシンポジウムを1日で実施できたのは、関係者一同の多大な努力とチームワークのたまものであり、参加されたみなさま全員が満足していただける会議となったのではないかと考えています。

多様かつ複雑に刻一刻と変化する社会の諸問題を、デザイン学としてヒトを基盤とした具体的な取り組みによって多方面から解決していくための策を探り共有するため、午前の日中デザイン会議に、日本から九州大学、札幌市立大学、中国からは北京理工大学、同済大学、広州美術学院、大連理工大学、江西経済大学から発表が行われました。日本、中国における様々なデザイン学専門領域についての事例紹介があり、特に、コロナ禍のもと、デザインによる新たな生活様式をテーマに、日中各大学における教育の取り組みや国際連携、知財までも含めた実りのある多様な議論となりました。

午後のアジアデザイン会議では、九州大学の発表に加え、日本か

ら千葉大学、京都工芸繊維大学、アジアより、韓国・KAIST、インドネシア・バンドン大学、香港理工大学、シンガポール南洋理工大学、タイ・シラパコーン大学、台湾・台北科技大学の6大学に発表をいただき、アジアにおける、「これからのアジアにおけるデザイン学の力」の可能性を十二分に感じることができました。

今回の両会議をとおり、九州大学芸術工学研究院と未来デザイン学センターが1つの大きなハブとなって、アジアのデザインムーブメントをおこす絶好の機会となりました。

21世紀は、アジアの時代です。九州大学大学院芸術工学研究院及び九州大学未来デザイン学センターでは、今後ますますデザイン学による高度な社会創出プログラムを、九州及びアジアからぜひとも国際社会へ発信していきたいと思えます。これからも、日中デザイン会議・アジアデザイン会議は、変化を続けながら絶えず進化してゆきます。

最後に今回、中国、アジアからお忙しい中、ご参加いただいた先生のみなさま、九州大学をはじめ、芸術工学研究院の教員、スタッフのみなさまに対して、本会議を成功させるために尽力いただいたことに、この場をもってお礼申し上げます。



九州大学大学院 芸術工学研究院 教授／未来デザイン学センター長  
清須美 匡洋

Kyushu University Faculty of Design Professor/President of the Center for Designed Futures  
Masahiro Kiyosumi

## Conclusion

On Sunday, November 24, 2020, Japan-China Design Symposium, and Asian Design Symposium were successfully held remotely, under the co-sponsorship by the Faculty of Design, Kyushu University and the Center for Designed Futures of Kyushu University.

Kyushu University has remote events every weekend in November, and with the tight time frame, it was really difficult to hold two conferences on the same day. Amid the Corona disaster, the fact that we were able to hold two completely different symposia in one day is a testament to the tremendous effort and teamwork of everyone involved, and it was indeed a conference that satisfied everyone who attended.

In order to explore and share measures to solve the various problems of society, which are diverse, complex, and ever-changing, from various perspectives through concrete human-based initiatives as design studies, Kyushu University, Sapporo City University from Japan, Beijing University of Technology, Tongji University, Guangzhou Academy of Fine Arts, Dalian University of Technology, and the Jiangxi University of Economics participated in the Japan China Design Symposium in the morning. We had presentations on various design disciplines in Japan and China. In particular, under the theme of new lifestyles through design amid the Corona disaster, we had fruitful and diverse discussions that included educational initiatives, international cooperation, and even intellectual property at the Chinese universities.

At the Asia Design Symposium in the afternoon, in addition to Kyushu University, we had presentations from Chiba University and Kyoto Institute of Technology from Japan, and six universities from Asia: KAIST (Korea), Institution Technology, Bandung (Indonesia), Hong Kong Polytechnic University, Nanyang Technological University (Singapore), Silpakorn University (Thailand), and Taipei University of Technology (Taiwan).

The two symposia provided an excellent opportunity for the Kyushu University Faculty of Design and the Center for Designed Futures Studies to become a major hub and start a design movement in Asia. This was a great opportunity for Kyushu University's Faculty of Design and the Center for Designed Futures to act as one big hub and start a design movement in Asia.

The 21st century is the era of Asia. The Faculty of Design, Kyushu University, and the Center for Designed Futures of Kyushu University, would like to continue to propagate advanced social creation programs through design studies from Kyushu and Asia to the international community. The Japan-China Design Symposium and the Asia Design Symposium will continue to change and evolve.

Finally, I would like to take this opportunity to thank all the professors from China and Asia, who took time out of their busy schedules to participate in this symposium. Also, the faculty members and staff of Kyushu University, for all their efforts in making this symposium a success.



## 日中デザイン会議・アジアデザイン会議

Japan-China Design Symposium  
&  
Asian Design Symposium

発行/Published by

九州大学大学院 芸術工学研究院 未来デザイン学センター

〒815-8540 福岡市南区塩原4-9-1

Kyushu University Faculty of Design, Center for Designed Futures of Kyushu University  
815-8540 4-9-1 Shiobaru Minami-ku Fukuoka, Japan

<http://www.design.kyushu-u.ac.jp>

### ●編集/Editorial Board

張彦芳/Yanfang Zhang

鶴田美和/Miwa Tsuruta

鷹野典子/Noriko Takano

### ●デザイン/Design

重田デザイン工房/Shigeta Design Factory

### ●翻訳/Translation

Grace Kwek

(株)アンテリンク/Antelink Inc.

### ●写真協力/Photograph by

山中 慎太郎/Shintaro Yamanaka, Qsyum! (pp.51, 52, 57)

広瀬 麻子/Asako Hirose (pp.53, 56)

### ●執筆協力/Writing support

浅野 佳子/Yoshiko Asano (pp.27-28, pp.53-54)

### ●印刷/Printed by

株式会社ソルブ/Solve co.,ltd