

実践的なデザイン教育。 3つのアプローチ

Practical Design Education: Three Approaches

ヒューズ教授は、生産におけるバリューチェーンを上移動し、より有利な活動を行うようにという絶え間ないプレッシャーについて言及しました。テンプル大学の経済学教授であるRam Mudambi氏が作成した図(2007年)を示しました。この図は、経済活動が何としても自分たちの活動の付加価値を高めたいという欲求を示したもので、製造業が存在する曲線の底辺を避けることを意味しています。デザインはすでにこの曲線の中にあり、製造業に付加価値を与えています。

しかし、このカーブを登り続けなければならないという圧力は高まり続けています。これは商業の世界だけでなく、学校でも同じことが言えます。これまで好まれてきたデザインのコースは、高価なスタジオやワークショップのスペースを必要とせず、学生は講義室で授業を受け、自宅で作業することができました。

また、デザイン活動を体系化しようという動きもあります。これは、「デザイン思考」という科目の普及に象徴されています。彼はこれを、デザインコンサルタント会社が自分たちの活動をバリューチェーンの上移動させる方法を模索しているために起きている、デザイン活動がコモディティ化しているもう一つの理由だと特徴づけています。デザイン思考は、いくつかの点でデザイン活動に取って代わりました。人々は、デザイナーのように考えてプロジェクトに取り組むべきなのに、デザインについて学ぶために本を見ています。

ヨーロッパと中国で異なる 実践的デザインの状況

ヒューズ教授は続いて「実践的デザイン」を紹介し、自分を含むほとんどの学生がデザインの仕事に就いているイギリスでの経験を語りました。それは、彼の中国の学生の多くが子供の頃に経験していないことです。

ヨーロッパの典型的なデザインスクールには、しっかりとした設備を持つ工房がいくつもあります。技術者は、学生に仕事をさせるためにいるわけではありません。学生が問題を解決するために存在するのです。中国の最

終学年の学生が作った模型は美しく見えるかもしれませんが、それはプロが作ったものだからです。実用上の問題はすべて、学生ではなく模型メーカーが解決しています。そのため、彼らの経験には大きなギャップがあるのです。ヒューズ教授は、中国の学生にこのような実践的な作業を復活させたいと考えています。そこで彼が最初に取り組んだのが、プロジェクトにおいてカードモデリングによる実践的なデザイン教育を推進することでした。すべての学生のプロジェクトには、実用的で物理的な成果が求められます。これにより、学生はデザインの物質性を再認識し、画面上だけでなく現実の世界で問題を解決し、作品の可能性をより多く見出すことができるようになります。この問題は、大学よりもずっと前から始まっていると考えているそうです。

■ 実践的デザインの取組み

これが、最終的に中学生(7~14歳)向けの教材を作るという、一連の実験を含んだ彼の第2のアプローチにつながりました。彼は「Thinking with Card」と呼ばれる一連のアクティビティを紹介。これによって学生たちは、科学、技術、地理などの様々なコンテンツを、コンセプトを理解するために自ら作ったパーツによって、インタラクティブに学ぶことができます。これは、英語または中国語のウェブサイトからダウンロードできます。中学生のものづくり能力を育て、メカニズムやも

のづくりへの興味を喚起し、教育の理論的と現実を結びつけることで、デザインやイノベーションの優れたセンスを身につけてもらいたいと考えています。

3つ目のアプローチとして、北京理工大学国際デザインセンターでは、コンセプトにとど

まったデザインを実現し、現実のシナリオでテストされ、適用されるものと定義されています。最後に参加者に向けて、興味深く革新的な学生の作品を提出することを呼びかけ、プレゼンテーションを終えました。

commoditized as design consultancies seek ways to move their activity up the value chain. Design Thinking has in some ways replaced design activity. People are looking at books to learn about design when they should be working on projects to think like a designer.

■ Different Situation of Practical Design in Europe and China

Professor Hughes went on to introduce "Practical Design" by sharing his experiences in the UK where most of the students, (including his younger self), find themselves working in design, not because they have been directed there, but because it is their passion - learned from an early age - whether it is building electronic circuits, taking things apart, building toy cars, decorating the home, etc. It is an experience that most (most, but not all) of his Chinese students don't have as children.


In a typical design school in Europe, there are several well-established and resourced workshops. The technicians are not there to make the students work. They are there to help students overcome problems. The models from a final year student in China may look beautiful, but that's because they have been professionally made. All the practical issues have been solved by the model-maker, rather than the student. Hence, there is a huge gap in their experience. He hopes to reinstate some of this practical work for Chinese students. This led to his first approach to promoting Practical Design Education through card modelling in project work. It is a requirement for all student projects to have some practical and physical outcomes. This helps students re-connect with design's

materiality and solve problems in the real world, not just on-screen and seeing more possibilities in their works. He also sees an opportunity to try and address this prior to students thinks that part of the problem started long before university.

■ Practical Design Initiatives

This led to his second approach, which includes a series of experiments and ultimately creates teaching resources for middle-school students (age 7-14). He showed a series of activities called "Thinking with Card", which teach different content such as science, technology, and geography interactively with parts that students make to understand the concepts. It can be downloaded through a website in English or Chinese. He hopes to nurture making skills in middle school students, arouses their interest in mechanisms, making things and the link between the theoretical world of their education and the real world to develop a great sense of design and innovation.

For the third approach, the Beijing Institute of Technology International Design Centre is in the process of launching a competition, the "Practical Design Innovation Award", that awards work that not only is only a concept. Practical Design is defined as work that is developed in response to a specific problem or situation, employing a rational design approach to achieve a design that is fit-for-purpose, tested and applicable in a real-world scenario. He ended the presentation by encouraging the participants to submit their students' works that are interesting and innovative.



第2回 アジアデザイン会議
The 2nd Asian Design Symposium

Professor Benjamin Hughes

Beijing Institute of Technology School of Design and Arts China

教授 Benjamin Hughes
中国 北京理工大学 設計・芸術学院

まらない作品を表彰するコンペティション「Practical Design Innovation Award」を始めています。「Practical Design」とは、特定の問題や状況に対応して開発された作品で、合理的なデザインアプローチを採用し、目的に

Professor Hughes described the relentless pressure to move up the production value chain and into what is seen as a more lucrative activity. He showed a diagram adapted from Ram Mudambi, an economics professor from Temple University (2007). It attempts to capture the desire for economic activity to raise the added value of their activity at all costs, which means avoiding the bottom of the curve where manufacturing exists. Design is already halfway up this curve, adding value to the manufacturing industries. But there is increasing pressure to keep climbing this curve. This is evident not only in the commercial world but also in schools. New courses in design tend to be favored that do not require expensive studio or workshop space, where students can be taught in a lecture theatre and work from home.

Another part of this movement is the supposed systematisation of design activity. This is embodied by the prevalence of 'Design Thinking' as a subject. He characterized this as another way that design activity is being

