

《導入での話とグループワークの展開》

私たちの周りにある人工物は全てデザインされたものである。

広告・文房具・洋服・家具・家電製品・車・住宅・公園・WEB・ゲーム・・・

グラフィックデザイン・プロダクトデザイン

建築デザイン・空間デザイン・インテリアデザイン

服飾デザイン

ありとあらゆるものが「デザインされたもの」であることに私たちは普段気づかないで暮らしている。しかしデザインは現代社会の中で切り離すことができないものである。

デザインとファインアートの違いは、商業ベースであるかどうか。

デザインは売れてなんぼのもの。デザイナーの独りよがりでは受け入れられない。

かといって守りに入っただけでは評価されない。

機能性・美しさ・カッコよさ…ものによって、使う人によって使う場所によってニーズはそれぞれ。デザイナーはそれらをくみ取りながら、時代を先取りできるものを作ろうと模索している。

物のあふれる現代。あらゆるものが出尽くした感のある中、先だつてのオリンピックロゴ盗作疑惑のような事件も持ち上がる。しかし太古の昔から、「まねをする」ということから人類の文化が発展してきたことは否めない。「盗作」と「参考にしてより良いものを創る」ことの違いを考える。

椅子とは？ → 座るためのもの

座るもの → 全て椅子というわけではない

洋式便器 → 座る形で用をたすためのもの

ベビーカー → 赤ちゃんを運ぶためのもの

車椅子 → 障がいのある人の足になる

★グループワーク★

座ることを目的としたものだけで考える タイマーで3分間ふせんに書いて次々貼っていく
→ 黒板に1班5ずつ発表。同じものは書けない。

- ① 世の中にある椅子の種類
- ② 椅子がある場所
- ③ どんなときに椅子を使う
- ④ どんな形のものがある
- ⑤ どんな素材のものがある
- ⑥ デザインする上で重視すること

お題は1つずつ、タイマースタート直前に板書する。1題ごとに発表。

■発表順（班で代表が板書）■

1 2 3 4 5 6 班 → 2 3 4 5 6 1 班 → 3 4 5 6 1 2 班 → 4 5 6 1 2 3 班 →
→ 5 6 1 2 3 4 班 → 6 1 2 3 4 5 班

椅子デザイン模型 制作工程

- 1 グループワーク…「椅子とは何か？」様々なお題からイメージを膨らませ、
グループで思いついたことを発表しあう。
- 2 世界中の様々な椅子鑑賞・昨年の作品鑑賞
- 3 オリジナルの椅子のコンセプトを決める。
(誰のための、どんなシーンで使う、どんな工夫のある椅子なのか)
- 4 アイディアスケッチを6個は考える。
- 5 デザインを考えて下書きを3面図で作成する。(正面・右側面・上面)
- 6 実物大のサイズを決めて、縮小サイズを決定する。1/8～1/10
- 7 実際の椅子のイメージに合う模型用の素材を決定する。
- 8 模型サイズの実物大型紙を作成する。
- 9 模型を製作する。
- 10 完成レポートを書く。
- 11 プレゼンをする。

作業記録

ABC	作業目標	本日でできた作業	遅れに対する対処
記入例	5	3面図が終わらなかった	でデザインを描き上げてきて提出す
4月13日	1		
4月20日	1～4		
5月11日	4～7		
5月18日	5～8		
5月25日	9		
6月1日	9		
6月8日	9		
6月16日	9		
6月22日	9～10		
6月29日	11		

1年 組 番 氏名
