

## 視覚的な統一感によるイメージの構築とデザインのプロセス

美術教育・千代田憲子

### 1. 授業の概要

本授業は、学校教育実践コース(美術教育)教科科目のデザインと造形芸術コース専門教育科目の選択科目 A として 2 年次後期に実施している。

1 年次にデザインの基礎科目を必修で学び、この授業で視覚伝達を主とする応用のデザインを学び、3 年次のビジュアルデザイン II へと繋がる。今期の受講生数は、当初美術教育専修 2 名と造形芸術コース 10 名の計 12 名であったが、早い時期に辞退者があり 8 名となった。

〈授業の目的〉

基礎表現を展開・応用し、具体的な目的を持ったビジュアルデザインに取り組む。コンセプトをたて、デザインプロセスを身につける。

〈到達目標〉

- (1) テーマに沿った展開を行い、構成要素を整理して関連づける。
- (2) わかりやすく効果的な表現を追求する。
- (3) 長期間にわたるテーマを通して、部分と全体の関係や総合化することを身につける。

〈概要〉

まず、テーマを設定して、VI (visual identity) デザイン計画の基本要素(ロゴタイプ・ロゴマーク)に取り組む。次に、展開要素(アプリケーション・パッケージ)のデザインを行う。更に、広報の展開要素として、ポスター(イラストレーション)を制作する。

〈スケジュール〉

- (第 1 回) ガイダンス：シラバスとスケジュールの説明と参考作品の例示
- (第 2 回) VI 関連の配布資料の説明
- (第 3 回) 類似対象の VI 資料収集とデザインツリーの作成
- (第 4 回) コンセプトとネーミングの検討
- (第 5 回) 基本要素(ロゴタイプ・ロゴマーク・ロゴカラー)のアイデア検討
- (第 6 回) 基本要素の合評
- (第 7 回) 展開要素(アプリケーションアイテム)

のアイデア検討

- (第 8 回) デザインツリーの制作
- (第 9 回) パッケージの制作
- (第 10 回) 展開要素の合評
- (第 11 回) ポスター:参考作品や資料の紹介
- (第 12 回) ポスターのアイデア検討
- (第 13 回) プロジェクターによる実物大での確認
- (第 14 回) ポスターの制作
- (第 15 回) ポスターの合評と授業アンケート実施〈授業の工夫〉

各自の関心や興味により、企業やイベントをテーマに設定して、同種のもの資料調査をした後に、デザインの基本要素のアイデアを考えることで、動機を高め、全体像の把握を促している。

授業時間外の制作が作品の完成度に反映するため、実習室の空き時間の活用やネット検索可能な受講環境にしている。また、グラフィックソフトの活用により表現の完成度を高めるために、コンピュータデザイン演習(2 年次夏期集中講義)の事前履修を促している。

課題の区切りにあわせて合評を 3 回に分けて行うことにより、自身の制作を客観的に振り返りつつ多様な角度から検討が進められるように設定している。

### 2. アンケート結果(自由表記)

#### ① 受講環境に対する意見

- ・意見交換をするのにもちょうど良かった。
- ・受講生が途中で減って悲しかった。
- ・受講生が途中で減ってちょうど良かった。
- ・制作がやりやすい空間だった。

#### ② 課題の構成(基本要素/展開要素/パッケージ/ポスター)に対する意見や感想

- ・基本からの流れがあってやり易かった。
- ・自然な流れだと思う。コンセプトにそったものを作ることを徹底する良いトレーニングになった。
- ・土台を作ってステップアップしやすい流れだったが、本当に計画性のいる課題だと感じた。

- ・設定を考えすぎて、より重要なデザインをすることに力を入れられなかった。先を予想して取り組みれば良かった。
  - ・流れを意識して集中して取り組めた。どれも欠かせないと思うが、展開要素とパッケージの締め切りと合評が同時で苦労した。
  - ・最後にまとめて締め切りと合評があれば良いと思っていたが忙しい時期が重なるのでポスターの締め切りがずれていて良かった。
  - ・展開要素(デザインツリー)とパッケージの作業密度が濃くて大変だった。
- ③ 課題制作に対する意見や感想
- ・計画性がなかった。基礎を練ってイメージを固めればレイアウト作業の効率も上がって、自分の納得のいく作品に仕上がったと思う。
  - ・基本要素が固まっていることが大切。
  - ・先の見通しがたらずにVIの立ち上がり部分が苦しかった。
  - ・困難な課題だった。
  - ・死ぬかと思ったが、社会のあらゆるVIに関心を持つことができた。コンセプトにそって半年やるのは集中力が必要だったが、かなり力になった。
  - ・大変な部分もあったが、すべてが完成して達成感が生まれた。
  - ・かなり大変で未来のことを考えて制作する必要のある課題だった。
- ④ この授業の良かったところに対する意見
- ・「そうする意味」を常に考えることができたようになった。
  - ・自分でテーマを設定して、実現するための方法や手段を考えていくことも、他の人の考えを聞くのも面白かった。
  - ・内容が濃い。
  - ・ボリュームが大きいので、計画的に作る良いトレーニングになった。
  - ・計画性の必要さが身に付く授業。意見を言い合うことで作品のイメージを深めることができた。他者との意見交換の大切さも学べた。
  - ・パッケージで立体分野もふれられて良かった。
  - ・やって良かったと思う授業で、展開していく段階が良くわかった。
- ⑤ この授業の改善点
- ・最初のほうは授業の流れがわかりづらかった。
  - ・VIを何のためにやるのかという確認を随時した方が良いかもしれない。
- ⑥ 取り組みたい課題
- ・既存のVIの改良に限定したもの
  - ・テキスタイルや水引など
  - ・グローバルなもの

⑦ 授業後のアップ率:およその目安の平均  
技術 30.0%・考え方 41.4%・感性 25.9%アップしていた。

⑧ モチベーション:およその目安の平均  
前半 50.0%・中盤 70.0%・後半 72.1%と約 20%アップしていた。

### 3. 結果のまとめ

活発な自由表記に或る程度の手応えを感じたが、課題の設定とボリュームを予想以上にハードと感じていることを改めて認識した。デザインの授業では、計画的に進める姿勢を身につけて、そこからアレンジする力を育ててほしいと考えている。

### 4. 授業の達成度

視覚的な統一感による企業や団体のイメージ構築のために、構成要素を活用して部分と全体の関係を考えて総合化することとデザインプロセスの把握は、概ね達成されている。受講生が減少したことは残念であったが、充実感のある授業と受け取られたことは良好な結果だと思われる。しかし、後半にかけてモチベーションが高まっているものの予想よりも低い数値であった。

### 5. 次年度への課題

受講生全員の達成度を高めるためには、授業の流れや目的を更に繰り返し伝えることが必要と思われる。また、課題の設定は、既存 VI の改良に限定したものやグローバルなものに取り組みたいという意見を検討したい。

### 6. DP との整合性

回答者は7名でグレーの背景がボリュームゾーンである。

DP 1 (知識・理解) (1:0/2:1/3:4/4:2)

DP 2 (思考・判断) (1:0/2:1/3:4/4:2)

DP 3 (技能・表現) (1:0/2:4/3:2/4:1)

DP 4 (関心・意欲) (1:0/2:0/3:5/4:2)

DP 5 (態度) (1:0/2:3/3:2/4:2)

