

作品集制作による編集デザインとグループワークの企画デザイン

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)と造形芸術コースの専門教育科目の選択科目として3年次前期に実施している、デザイン分野の展開科目であり。基礎科目としてデザイン基礎演習(学校教育実践コース)とベーシックデザイン(造形芸術コース)があり、展開科目にはビジュアルデザイン I があり、関連科目としてコンピュータデザイン演習がある。デザイン専攻の造形芸術コースの3年生は、このほかにデザイン課題研究 III・IV を履修する。

今期の受講生数は学校教育実践コース(美術)3年生1名と造形芸術コース3年生8名の計9名である。

<授業の目的>

ビジュアルデザインが関連する分野を広く捉え、総合的な提案を試みる。

<到達目標>

- (1) 客観性や社会性を重視し、創造性に富んだ内容の深い企画をたてる。
- (2) 魅力ある表現を追求し、説得力のある提案にまとめる。
- (3) グループワークにより、協調して制作にあたる。

<関連するディプロマ・ポリシー>

学校教育実践コース(美術)

子どもの発達に応じた授業の構成や教材・教具の工夫ができ、個に応じた指導や説明ができる。(技能・表現)

実践を省察し、自己の学習課題を明確にし、理論と実践を結びつけた学習ができる。(関心・意欲)

造形芸術コース

地域社会の造形芸術分野に関する文化振興に貢献するため、高度な技能と豊かな表現能力を身につけている。(技能・表現)

造形活動などの自己探求を継続する中で課題を明確にして、主体的・自律的な学習がで

きる。(関心・意欲)

<授業の方法など>

まず、編集デザインの一環として作品集(ポートフォリオ)―各自の作品集を制作する。

次に、コトのデザインを含めた企画デザインにグループで取り組み、総合的な提案を試みる。教材への展開を検討し、合評時の発表項目に加える。(学校教育実践コース)

第1回 ガイダンス

第2回―第5回 編集デザインの一環として各自の作品集を制作する。目次・ページ割・レイアウト・撮影・編集等の作業を通して、自分の作品を客観的に捉える。第5回の中間発表で意見交換の後、後半の制作を続ける。第6回―第13回 コトのデザインを含めた企画デザインに、グループで取り組む。テーマ決定・資料収集・コンセプト・アイディア展開・制作・プレゼンテーションと、デザインのプロセスを踏まえて、総合的な提案(ディスプレイやCMなどが含まれる場合もある)を試みる。中間発表では、グループごとに発注者・受注者と想定した意見交換を行う。

第14回 企画デザインの合評・総括

第15回 作品集の合評・総括

<今年度意識した取り組み>

物事を整理してビジュアルライズされた図表の作成に取り組むことと、パソコンの制作環境の改善を活用した課題設定とした。

企画デザインは、身近なフリーペーパーの発刊とすることで、3名ずつの3グループが主体的にテーマ(まつやまのママ応援マガジン[オベベ]/誰かを誘いたくなるグルメ情報誌ふれいと/知る見つける好きになるi-eye)を設定し、取材や編集のモチベーションの高さに繋がることを目指した。また、デザイン専攻生が各グループに分かれることによりグラフィックソフト習熟度の平均化をはかった。

2. アンケート結果(8名/自由表記)

①教室の状態や受講環境について

- ・とても良い。
- ・丁度良い。
- ・パソコンも使えて人数も丁度良く、広々と使えた。

②編集デザイン「作品集」に対する感想

- ・パソコンソフトやカメラが上手く使えなかったが、自分の作品を振り返り刺激になった。
- ・とても大変で、どこにこだわり何を伝えたいかしっかり考えて作り直してみたい。作品の管理も必要。
- ・振り返る良い機会でページ数40は丁度良い。
- ・授業で作れて嬉しいし、意見交換や他の人の作品集も見られて良かった。
- ・ファイルの質にこだわり画像サイズやデータ変換に詳しくなった。
- ・今後に向けて参考になる。
- ・制作を通して作品を見返して良かった。
- ・カリキュラムの図表化が難しかった。人に見てもらおう意識が足りなかったが、作品を振り返ることが出来て良かった。

③企画デザイン「フリーペーパーのデザイン+α」に対する感想

- ・とてもとても大変で、グループに迷惑をかけないよう責任を持って制作出来た。計画的に物事を進める大切さを学んだ。
- ・とても大変で、パソコン作業の負担は増えたが、完成の充実感は大きかった。グループワークの経験も貴重。
- ・制作量が多くて話し合うべきところを分担した個人に委ねたことを反省。
- ・分からないことだらけでグループに迷惑をかけ、デザインはとても気を遣わなくてはならないものと実感。
- ・グループで完成させる過程はとても考えるので大きな収穫。
- ・色々な分野の人とのグループ制作は勉強になって良い。
- ・様々な面から考えるのが大変で、制作を慣れている人に任せた部分もあったが、学外の人と関わりが出来て良かった。
- ・「つくる」より「まなぶ」意識で申し訳ない気持だが、責任感を持って課題に取り組んだ。

④この授業の良かったところ

- ・自分を追いつめ必死になれた。
- ・いつもと違う視点で冊子を見た。
- ・「こうしたい!」がとても尊重されて、難し

いがその分やりがいがあり面白かった。

- ・色々な分野の特徴が活かせる課題形式。
- ・授業内にとどまらず外に出て行くきっかけを与えて貰った。
- ・受講環境

⑤ この授業の改善点や取り組みたい課題

- ・やりがいがあったが、自分の専攻に取り組む時間が減った。
- ・平行制作は難しく、やることが多い印象。
- ・フリーペーパーに関して課題の量が多い。

⑥ この授業で得たこと

- ・イラストレーターの技術が上がった。(2名)
- ・技術とグループワークの経験と計画性。
- ・グループ制作の留意点とソフトの習熟。
- ・編集デザインの楽しさと難しさ。
- ・グループ制作の経験と意識改善。
- ・振り返りをこれからの制作に活かす。
- ・ソフトの使い方と連帯感と友情。

⑦授業後のアップ率:およその目安

技術 10-95%・考え方 20-60%・感性が 10-60%
アップしていたとの回答があり、平均はそれぞれ 48%・44%・31%である。

⑧モチベーション:およその目安

中盤から後半にかけて上昇した者は6名、
下降2名、そのうち中盤下降4名であるが、
平均は前半74%、中盤59%、後半77%である。

3. 総括

<アンケート結果を踏まえた、次年度への改善点>

グループ制作の難しさや課題量を多いと感じているが、同時にやりがいや充実感を味わい、物事の整理や計画性がデザインに重要なことも理解したと思われる。また、完成度からモチベーションは高いと受けとめたが、自己評価はそれほどでもないことを検討したい。

今後は、分担することで生じる気遣いへの対応を考えることが課題である。

<授業の目的、到達目標、関連DPを踏まえた総括>

近年は、コンピュータデザイン演習やビジュアルデザイン I(選択科目)を履修後に受講する流れがスムーズでないことが課題である。また、時間外制作を行うことが作品の完成度に反映するが、グループワークではスケジュールの調整が以前より難しくなっている。

最後になりましたが、快く取材に応じてくださった方々へ感謝いたします。