

ティーチング・ステートメント

所属 未来デザイン学部メディアデザイン学科

名前 小谷 彰宏

作成日 2024年2月26日

【責任】

教育では、ビジュアルデザイン系科目でデザインや芸術の表現方法の基礎から発表方法までを学ばせる科目を担当。科目名は、ベーシックデザインⅠ・Ⅱ、クリエイティブディレクションⅠ・Ⅱ・Ⅲ、Web デザインⅠ・Ⅱ、となり、ゼミ教育では、メディアデザインセミナーⅠ・Ⅱ、卒業研究で学生にメディア芸術が地域貢献につながる研究とキャリア支援を行っています。公務では、学科長として学科全体の統括業務と将来検討を行なっています。

【理念】

ビジュアル表現の表現方法は個々で学習し訓練することが必要で、好きな練習に偏り個人の趣味となることがある。そこでデザインや芸術の創造力が地域活性につながることで、人々の暮らしを豊にする力があることに気づかせ、個人的な趣味に留めず、クリエイティブな力を社会に還元させることの重要性を学ばせたい。

学外コンテストや企業などのデザイン制作で学生にクリエイティブな活動実績を持たせる

創造性は新しいものを作るだけでなく、これまでの歴史や文化の上に成り立つと考え、地域社会を深く見つけ、あるいは俯瞰し、そこから紡ぎ出すこと、その上で柔軟な新しい発想を、自身の研究作品の制作や発表からも伝えることができればと思う。

【方針・方法】

・デザインの基礎では、描写力について目的や考え方を学ばせて、その向上は練習量と比例することから各自の独習訓練が重要としている。

手描きによるデッサン力は、授業だけでなく日々何枚も描く練習が必要なので、家庭学習として行うように指導している。また、学内でデッサンの自習ができるようにデッサン自習室や石膏像の整備を行う予定である。

ただ、デジタル系で表現する場合必ずしもデッサン力が必要では無いため任意としている。

・創造力は、既成概念に捕われず想像力が豊かで斬新な考え方が必要なため、より多くのアイデアを自由に発想する必要がある。

ベーシックデザインⅠ・Ⅱでは授業開始から10分程度時間を取り、「想像力&創造力トレーニング（テーマに対して連想ゲーム的にアイデアを出す）」を毎回行っている。学生は、内容に合わせて、コメントや簡単なスケッチで回答する。コロナ禍の遠隔授業では中止をしていたが、2023年度から再スタートした。

・学外の企業や自治体のデザイン制作を誘致する

クリエイティブディレクションという2~3名の教員で行う科目を開講し、授業で取り組める体制を整えた。これまで授業のサイクルで可能な案件を数回取り上げ、成果を発表することができた。

また、デザイン案件に応じて、スキルの高い学生に個別に依頼し、成果を上げている。

【成果・評価】

成果

「想像力&創造力トレーニング」は授業アンケートで「発想力トレーニングが非常に楽しかった。」や「毎時間発想トレーニングがあり、画力が鍛えられた点」などのコメントがあり、好評を得ている。

学外のコンテストなどに挑戦する学生が増えた。
外部からのデザイン案件も増えた。
地域での発表の場が増えた。

評価

コンテストで入選や入賞する学生が少し増えた。
(アイデアのおもしろさやオリジナリティーが評価されたと判断)
外部団体から表彰される。

【目標】

短期

教育

- ・「想像力&創造力トレーニング」を2年生と3年生の担当科目に取り入れ、成長の成果が得られるか検証したい。

長期

教育

- ・芸術大学では、必ず行われている卒業作品発表展覧会を本学科でも実現したい。

公務

- ・学科専用設備の充実