

造形基礎演習II 第1ターム

1. アイディアのアウトプット(マインドマップ・ブレインストーミング)

目次

- はじめに
- マインドマップ
- ブレインストーミング

はじめに

クラス間違えてない？

クラス間違えていないか確認しましょう。

	1-5回	6-10回	11-15回
1組+転科生	小林(618)	新井田(504)	河内(506)
2組	河内(506)	小林(618)	新井田(504)
3組	新井田(504)	河内(506)	小林(618)

転科生(2名)は1組の日程で動いてください。

順番について

1 組は1,2,3の順、 2 組は2,3,1の順、 3 組は3,1,2...シラバスにはこう書いてありますが、事情によりこの順になりました。

造形基礎演習について

造形基礎演習I,IIの位置付け

造形基礎演習では基本的に

1 年を通して コンピュータを利用しないクリエイティブ作業に慣れ親しんでもらう
ということを目指しています。

クリエイティブ作業

おおまかに二つの側面に分けられると思います。

- 何を作るか考える力
- 実際に制作する技術

この二つの違いを意識するようにしましょう。

例えば

鉛筆で文字書けない人はいないでしょう。

でも、小説書ける人は少ないでしょう。

このように、クリエイティブな作業には二つの側面があります。

後期は

- 様々な思考手段と情報デザイン
- ストップモーションを使った映像制作
- 抽象表現をとらえる鉛筆ドローイング

をテーマに5回x3テーマで行います。

2年生になると

- 造形デザイン
- グラフィックデザイン
- 映像デザイン
- 情報デザイン

の4つの柱に分かれていきます。(複数選択可)

自分が何に興味を持っているか何を見付けたいかを1年の後期の間に明確にしていきましょう。

自己紹介

小林 統です。

5回と短いですが、よろしくお願いします。(デジデザIIも5回担当します。)

SA紹介

- 武士俣莉乃さん
- 藤原沙恵さん

です。よろしくお願いします。

(とはいえ、今回の内容今年からなのだけど...)

資料について

自分は学外からも閲覧できるように以下のURLに資料をおいています。

<https://sammyppr.github.io>

ブラウザにブックマークしておくとう良いでしょう。

Teams

コロナなどのことを考えると、Teamsのチームを作成しておいた方が良いと思うので、「2023_造形基礎演習II」を作成しました。確認してください。

wq6y2q0

見えてない人は、上記コードで参加してください。

全体ガイダンスは後期はないので

ファイルの

- 後期造形基礎オリエンテーション資料2023
- 後期造形基礎日程表2023

を確認しておきましょう。

造形基礎演習II

第1ターム：様々な思考手段と情報デザイン

概要

デザインとは「特定の問題を解決するための計画」のことであり、そのためには様々な思考手段を身につけることがヒントとなる。情報・アイディアをどう言語化し、分析し、整理し、最終的なアウトプットにするか、そのための思考手段を体験する。アナログ・デジタルとも情報処理の違いだけであり、本演習ではアナログ処理の視点から映像・音楽・HPといった制作物を分析した上で、自身のアイディアの実際の設計に取り組む。

シラバス 第1ターム：様々な思考手段と情報デザイン

- 【第1回】 アイディアのアウトプット(マインドマップ・ブレインストーミング)
- 【第2回】 情報・アイディアの整理(分類・階層化)
- 【第3回】 既存の作品の分析
- 【第4回】 プロトタイプ制作
- 【第5回】 プロトタイプの完成・発表・講評

位置付け

コンピュータを利用せずに、情報デザインの考え方を養う演習となっています。

本年度初めて行う内容ですので、実際のトピックについて非常に悩んでおります。

シラバスに変更がある可能性があるため、ご容赦ください。

考えてまとめるということ

高校生までは

正解があることを正しく答えられること

が主に求められてきたかと思います。

ですが、今後は

正解がないことに対して、どう考え、どう整理し、どう形にするか

がより多く求められていきます。

(もちろん、基礎知識・基礎技術は必要です)

デザインとは

イラストなどグラフィックのことを思い浮かべるかもしれませんが、デザインの本質は

- 目的を持った行動であり、特定の問題を解決するための計画の事。
- 受け手に価値を提供することを意図した一連の意図的な行動の事。
- 単なる企画機能ではなく、何かに意味を与えること。

だからこそ、デザインのコンセプトは単一の分野を超え、ウェブ、モバイル、ソフトウェア、ファッション、インダストリアル、インテリアなどに多用・適用できるのです。

参考：「デザイン」の本当の意味とは？

簡単にいうと？

アートは作者が思うように好きに作ればいいんだと思います。

デザインは何らかの問題を解決するための計画、となります。

本コースの演習名に「デザイン」が多い理由は、このことが理由となります。

何かを解決するためにデザインする

この視点を養いたと思います。

4つの演習

先ほど

- 造形デザイン
- グラフィックデザイン
- 映像デザイン
- 情報デザイン

と紹介しましたが、これらはバラバラではありません。複合的な視点から

デザインする力 = 問題を解決する力

を養ってほしいと思います。

第1ターム(様々な思考手段と情報デザイン)で目指すこと

情報デザイン演習ではHP,アプリなどいわゆるコンピュータをバリバリ使うトピックを扱っていますが、それは、手段です。

元々情報デザインという分野は、コンピュータが発達する前の1800年代から始まっています。

コンピュータと親和性が高いために、コンピュータと一体に見えているだけということになります。

東京オリンピック1964 ピクトグラム

- 1964年をきっかけに世界へ広がった「ピクトグラム」

東京オリンピックでは90カ国以上の人々が一気に押し寄せてくる。この時にわかりやすい案内とは？と考えられたのが「競技シンボル」「施設シンボル」のピクトグラムです。

これにより、言葉の問題を解決しました。

これも情報デザインといえます。

扱うトピック

- 発想法
- 会議手法
- 思考法
- ロジカルシンキング
- ロジックツリー

あたりのキーワードを想定しています。

演習

まずは...

自己紹介を罫線付き用紙に記入お願いします。(10分予定)

次に...

次も同様に

自己紹介を裏の白紙に記入お願いします。(15分予定)

あれ？変な課題ですね。質問の意図を考えましょう。

質問の意図

- 罫線付き用紙に書くには基本文字による表現となる
- 白紙に書くには文字・絵・図・グラフどんな表現を利用しても構わない

ということに気づいて欲しかったです。

さらには

自己紹介って何でしょう。

私は大学生です。

これでも自己紹介ですが、一部分を紹介しただけとなります。

あなたは、あなたの全体をすぐに思い浮かべることができるでしょうか。

マインドマップ

マインドマップと呼ばれる手法があり、

頭の中で考えていることを脳内に近い形に描き出すことで、記憶の整理や発想をしやすくするもの

とされます。

次にこれにトライしてみましょう。

マインドマップの概要

表現したい概念の中心となるキーワードやイメージを中央に置き、そこから放射状にキーワードやイメージを広げ、つなげていく。思考を整理し、発想を豊かにし、記憶力を高めるために、想像 (imagination) と連想 (association) を用いて思考を展開する。この方法によって複雑な概念もコンパクトに表現でき、非常に早く理解できるとされる。

マインドマップの例

どんなものか参考を見てみましょう。

- [マインドマップ サンプル 画像](#)

マインドマップの書き方

- 無地の用紙を利用する
- 用紙は横長で利用する
- 用紙の中心にキーワード・メインテーマを書く
- メインテーマから関連するキーワードを木の枝が分岐するように線でつなげて追加
- さらに連想されるキーワードを繋げていく

マインドマップを提唱したトニー・ブザン氏は12のルールを設定していますが、今日はこの辺りを考えながらやっていきましょう。

(厳密にいうと元々の定義に沿わないものもマインドマップと一般的に呼ばれています)

(参考)マインドマップ12のルール

- 無地の用紙を使う
- ブランチは曲線で
- 用紙は横長で使う
- 強調する
- 用紙の中心から描く
- 関連づける
- テーマはイメージで描く
- 独自のスタイルで
- 1ブランチ=1ワード
- 創造的に
- ワードは単語で書く
- 楽しむ

それでは

メインテーマを「私」として自由にマインドマップを作成してみてください。

(右上に学籍番号と氏名は最後に記載してください)

予定では

ここで1限終わり...

1限は

頭にある思考を吐き出すためのマインドマップを紹介しました。

2限は実際にとある問題について考えていきたいと思います。

(ネタ知ってる人は、知らないふりして対応よろしくをお願いします。)

問題

動画を見てみましょう。

問題のポイント

状況

1. 長いトンネルがあり、照明もついていたが、停電時の事故を防ぐために車はライトをつけておく必要があった。
2. 「注意 前方にトンネルがあります ライトをつけて下さい」と看板をおいた。
2. トンネルの先にある展望台で「バッテリーが充電できるか？」という問い合わせやクレームが増えた

問題

どんな看板にしたら良いだろうか？

マインドマップで考えてみよう

「看板の文言」をメインテーマとして自由に考えてみよう(20分)

注意

- そもそも、この問題にも唯一の正解はない
- 放射状にキーワードやイメージを広げ、つなげていこう
- 発想を豊かにするために、想像 (imagination) と連想 (association) を用いて思考を展開しよう
- マインドマップを広げる中で、看板の文言を探してみよう

発想法を豊かにするためにマインドマップを利用して欲しいと思います。

発想すること

大変ですね。

これから様々な課題に取り組む上で、アイディアを考えることが増えてきます。

マインドマップ、という手法が絶対とは言いませんが、このような手法があることをおさえおきましょう。

三人寄れば文殊の知恵

凡人でも三人集まって相談すれば、すばらしい知恵が出るものだ
一人より3人の方がアイディアが出やすくなりますね。
複数人で行う会議の仕方はいくつか存在しています。

会議手法

- 参考：知っておきたい会議の手法7選

1. ブレインストーミング
2. ワールドカフェ
3. OST(オープンスペーステクノロジー)
4. すごい会議
5. 質問会議
6. リーダーズインテグレーション
7. ロバート議事法

今回はこの中でアイデア創出型で使われるブレインストーミングに挑戦してみましょう。

ブレインストーミング

ブレインストーミングを作ったオズボーンさんは4つのルールを掲げています。

1. 判断力は排除すること。アイディアに対する批判は翌日まで押さえておこう。
2. "乱暴さ"が歓迎される。アイディアが突拍子のないものになるほどよい。調子はいつでも下げられるのだから、どんどん思い切った提案をすること。
3. 量が必要である。下手な鉄砲も数打てば当たる。
4. 結合と改善が大切である。自分のアイディアを出すばかりでなく、人の出したアイディアを改良する方法を提案しよう。また、いくつかのアイディアを組み合わせることで別のアイディアを作り上げよう。

ブレインストーミング...簡単にいうと

1. 判断遅延（批判禁止）：他人のアイディアの批判NG
2. 突飛さ歓迎(自由奔放)：制限はなく、どんなアイディアもOK
3. 便乗歓迎：アイディアにただ乗りしよう！
4. 質より量：量が質を生む
 - アイディアを出すことが目的
 - アイディアの良し悪しは関係ない(後でまとめればいい)
 - 「それダメでしょ」とか批判しないことで、発想を止めない
 - どんどん量を出そう

周りの評価は気にしないでどんどん発言しましょう。

というわけで

数人でグループになって、先ほどの問題についてのアイディアをブレインストーミングしてみよう。(20分)

- 言いつばなしは困るので、誰か書記の役割も行なってください。
- 最初に用紙にグループのメンバーの学籍番号・氏名を記載してから始めてください。
- 後で発表してもらいます。(発表者決めておいてください)
- でたアイディアをまとめる方法もありますが、今日はまとめないで構いません

発表

それでは順にどんな意見が出たか発表してもらいましょう

ネタバレ

- スライドに書いてしまうと後の人がわかってしまうので口頭で説明します。

個人的には、トンネルの入り口じゃなくて出たところに看板置いた方が良い気がしなくもな
いです。

デジタルツール

マインドマップは手書きでも問題ありませんが、コンピュータでもソフトウェアがあります。

興味を持った人は調べてみましょう。

- [AYOA](#)
- [XMind](#)

まとめ

今回は

- アイディアの発想法
- 会議の手法

の二つについて学んでみました。

来週は考える技術について試していきましょう。