

工学デザイン 実習V

Sharon Poggenpohl

2211029 小笠原和希

Sharon Poggenpohl

1

FIRST PART

生涯と業績

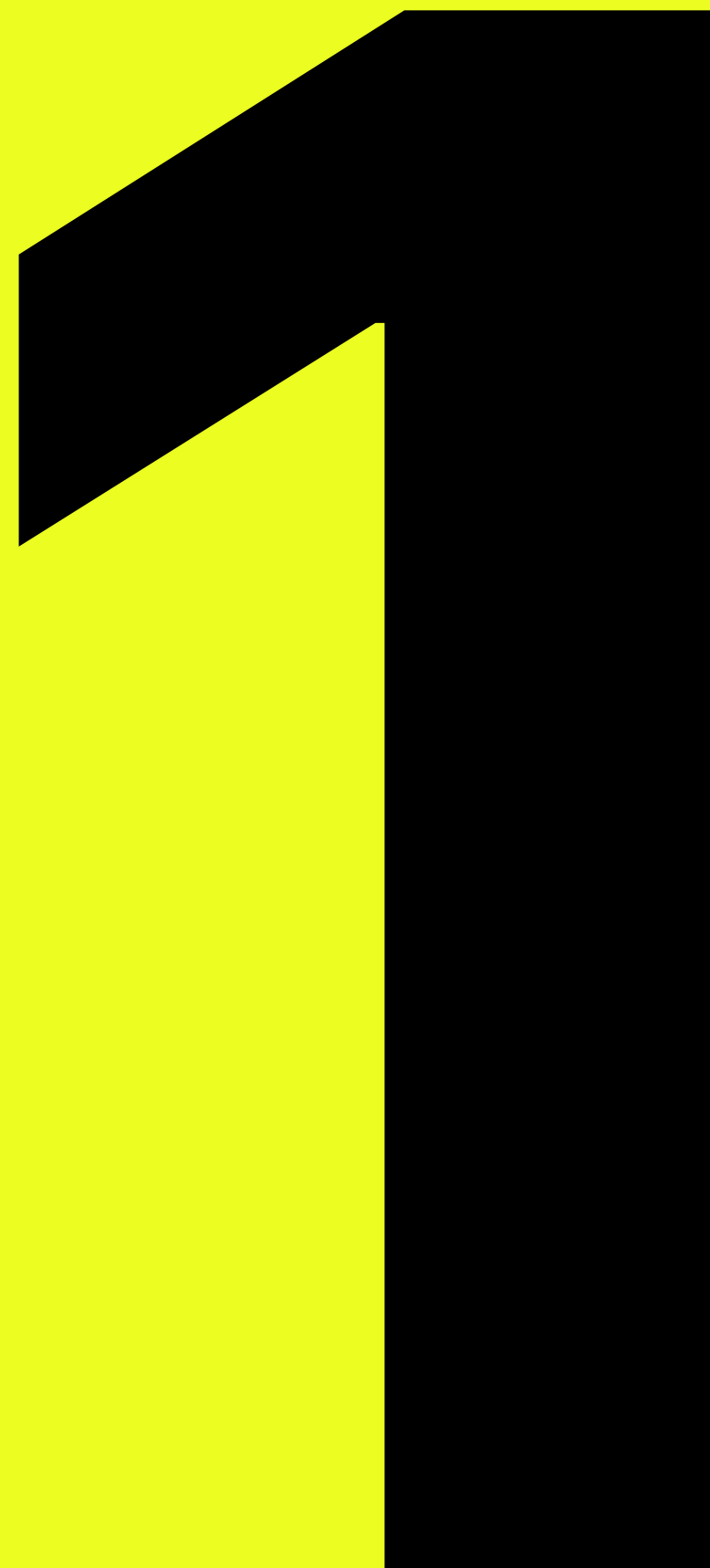
2

SECOND PART

創造性とテクノロジー

FIRST PART

生涯と業績



生涯と業績

1974年にイリノイ工科大学（IIT）で修士号を取得。その後、ロードアイランド・スクール・オブ・デザイン（RISD）で教鞭を執り、初期の教育キャリアをスタートさせた。

これらの教育機関における経験は、彼女が後に著作や教育活動を通じて一貫して追求することになる、デザイン理論と実践の統合というテーマの基盤を形成したと考えられる。

1987年から2013年までの26年間、IIT のデザイン研究所において、米国で初めて設立されたデザイン博士課程のコーディネーターを務めた。

コーディネーターとしての長期にわたる献身は、彼女のデザイン研究方法論の確立と、デザインを単なる技能（クラフト）から学術分野（ディシプリン）へと成熟させようとする強い意志の表れであった。

生涯と業績

香港理工大学デザイン学部においても教鞭をとり、インタラクショナルデザイン修士課程の開発に携わった。

彼女は同大学の大学院プログラム（修士・博士）のコーディネーションも担当し、国際デザイン研究学会（IASDR）のデザイン研究に関する大規模な会議「EMERGING TRENDS IN DESIGN RESEARCH」を組織するなど、国際的な学術交流にも貢献した。

1987年に『VISIBLE LANGUAGE』の第2代編集長に就任して以来、彼女はデザイン研究、学際的思考、そしてデジタルコミュニケーションの進化とその文化的影響に関する探求を強化し、ジャーナルの方向性を大きく形作った。

当初タイポグラフィに重きを置いていた同誌は、彼女の指導のもと、コミュニケーションデザイン全般へとその焦点を拡大した。

SECOND PART

創造性とテクノロジー

2

DESIGN
INTEGRATIONS

EDITED BY SHARON FOGGEMAN & RICHIE SATO

問題1：コンピュータ科学者たちの態度

コンピュータ科学者は「中立的ツール」として技術を捉える傾向があり、創造性との関連性や社会的責任に対して無関心である。

デザイナーに技術を「どう使うか」の判断が委ねられており、その結果、デザイナーが主体性や責任を放棄してしまう危険性がある。

クリエイティブな思考ではなく、効率や最適化が重視されがち。

問題2：グラフィックデザイナーの役割の曖昧さ

デザイナーの役割が、技術の進化によって曖昧になっている。

技術の導入によって、既存の価値基準やプロセスが崩れ、「何をデザインするのか」「どこまでが仕事か」が定義しづらくなっている。

デザイナーは単なる「操作の専門家（スペシャリスト）」になってはならず、自律的に問題を定義し、創造的解決を導く立場にあるべきだと強調されている。

問題3：デザイン教育

教育現場では、学生にコンピュータ技術を教えることが目的化しすぎており、創造的・概念的思考の育成が後回しになっている。

「既存のスキル」を教えるだけでは、未来に柔軟に対応できる人材は育たない。

デザインとは「未知なるものを可視化し、意味を与えるプロセス」であり、教育でもそうした姿勢を育む必要があると説かれている。

グラフィックデザインの未来

グラフィックデザインは、情報に基づくデザインへの変革、リサーチ能力の強化、そして人間中心の視点と専門知識に基づいた分析を通じて進化する必要がある。

過程でコンピューターはビジュアル表現の幅を広げ、創造プロセスを効率化し、多様な選択肢を提供する強力なツールとなる。

最終的にデザインの方向性を決定し、創造の主導権を握るのは、変化する環境に適応し、技術を最大限に活用するデザイナー自身の役割と選択にかかっている。