

伝わるデザインを表現するために ～デザイン思考を基礎活用した 効果測定と授業改善～

中澤恵

To Express Designs That Resonate: Effectiveness Measurement and Instructional Improvement Based on Design Thinking Fundamentals

NAKAZAWA Megumi

1. はじめに

- (1) 働く意義を理解し、主体性をもって物事に取り組むことができる。
- (2) 社会人にふさわしい教養やコミュニケーション能力を身につけている。
- (3) デザイン・ビジネス・音楽分野の知識・技術を身につけ、新しい価値を創造できる。
- (4) 課題を発見して解決する力や、広い視野で変化に適応する力を身につけている。

これは、山口芸術短期大学芸術表現学科の「ディプロマ・ポリシー」¹⁾である。2年間学びの中でこれらの力を養うために、どのような経験を積み、習得を実現するべきか。デザインの授業において、実践的スキルの習得も必要だが、創造性や思考性、課題解決能力や適応力の知識、そして学んだことを実際に「使う」ことができるようにするには、どうするべきか。PDCAサイクルを効果的に機能させながら授業改善することが求められる。

2025年6月に東京ミッドタウン・デザインハブ第114回企画展「ゼミ展2025 デザインの学び方を知る」の全校プレゼンテーション&レセプション²⁾に参加したことが授業の見直しの大きな起点となった。この企画展は2018年からスタートし、大学・専門学校の教育課程や研究室で取り組まれている課題の内容とその学生作品を紹介している。今、社会でどのようなデザイン／デザイナーが必要とされているのか、これからデザインの最前線に出ていく学生たちがどのように課題に向き合っているのかを紹介する企画展である。今年は8組11校が参加しており、研究課題の成果が魅力的に発表されていた。

芸術系のデザインにとらわれず、工学系、情報系、建築系など幅広い分野でのデザインのアプローチの仕方、様々な課題解決に向けた制作のプロセスと学生がどのように取り組んでいるのか具体的に目にする事が出来たことで、とても刺激となり新たな視点を得ることができた。その中でも特に注目したのが、2校の展示発表とその授業課題であり、本研究ではこれらの教育実践を手がかりに、デザイン思考を取り入れた授業設定とその効果を検証することを目的とする。

2. 他大学の取り組み

ゼミ展2025の展示及びWeb掲載内容をもとに、他大学の制作プロセスを整理しておく。

(1) 東京都市大学 デザイン・データ科学部 デザイン・データ学科

担当教員：蓮池公威

この授業は「質的ユーザー調査+デザインプロトタイピング①」であり、デザインの視点と態度を学ぶ授業である。1年次では、観察、ダイアリー、インタビューにより「人の活動とコンテキストを捉える」ことを試みており、2年次は、身の回りの素材で、「クイック&ダーティー」に未来をプロトタイピングし、つくりながら考える練習を重ねている。手と身体を動かし、工夫しながらアイデアを可視化し、検証し改善を行っていく。その制作プロセスは以下である。

- 1) 2023.9/日常の活動を対象に、観察とインタビューによって丁寧に現象を捉え、その背景を探る演習を行う。
- 2) 2023.9/フォトダイアリーによる自己観察や、公共の場所の観察から、人の活動の特徴を見出す演習を重ねる。
- 3) 2023.10/リサーチの結果から、人の活動と体験、それを成立させているインタラクションとコンテキストを可視化する。
- 4) 2024.6/プロトタイピングの基礎を学び、「つくりながら考える」「つくることで考える」思考と態度を身につける。
- 5) 2024.6/ユーザー像とその課題に対し、「クイック&ダーティー」にプロタイプを作って提案する演習を繰り返す。
- 6) 2024.7/プロタイプを使ったコミュニケーションにより、意味や価値、ユーザビリティ視点での発見を体験する。

東京都市大学の実践では、観察や調査を基盤としたデザインの視点と態度を学ぶ授業であると捉えることができる。「質的ユーザー調査」では当たり前を見つめ直し、無意識を意識化することに意義がある。学生は、個人やペア、グループで日常の行動を深く観察している。「友達がスマホを使用する活動の動作」「人が飲み物を手に入れる活動」「自分のある1日の“飲む、食べる活動”」など日常の一コマを捉えていた。その行動の観察は、一つ一つが綿密に報告されておりとても興味深い。

年度をまたぎ、継続的な実践を繰り返すことは、専門的能力の育成に有効であると示唆される。また、このようなデザインの思考のプロセスを学ぶことは、デザインにおける「情報を分かりやすく伝える」ために道筋を決める重要なプロセスであると考えられる。

(2) 長岡造形大学

担当教員：伊達亘、吉川賢一郎（以上長岡造形大学）、武井祥平（株式会社nomena）

この授業は「地域協創演習：未開のデザイン」であり、「これからのサインデザインを考える」という課題を提示している。ありえるかもしれない/自分たちにとって望ましいサインデザインを考えるプロジェクトである。学生たちは、行きたい場所へ誘導させるだけでなく、ふと立ち止まらせるための提案や五感や時間の使い方を工夫した展開を考え、プロトタイプ・映像・ドキュメントを作成している。

長岡造形大学の観察のプロセスは大変ユニークであった。オリジナルデザインのカード/フィールドリサーチツールキットを用い、引いたカードによって、経路・道具（アイマスク・イヤーマフ・車椅子・手袋など）を活用しながら観察を行う。普段の場所を異なる視点で観察・調査をすることが目的である。五感を研ぎ澄まし、多様な要素に目を向けることは、発想力や柔軟

性、課題発見力などの思考の引き出しが増えると考えられる。

3. デザイン思考を取り入れた授業の考察

筆者は、ゼミ展において主体的な観察・調査を基盤とし、デザインプロセスに重点を置く取り組みに触れた。その経験から、これまでの実技課題中心の授業では、一定の技術的スキルを身に付けることが可能である一方、実際の社会において求められるデザインの本質的な考え方を十分に学修できているのかという課題を感じた。また、デザインの本質的な考え方を学修することは、本学が掲げる学修成果の取得向上に寄与する可能性があると考えられる。そこで、授業にデザイン思考を取り入れ、実技スキルの演習と連動させながら、課題設定の在り方について検討する。

デザイン思考は、1990年代にアメリカのデザイン事務所であるIDEOによりDesign Thinkingとして実践されはじめたもので、デザイナーの思考方法をビジネス上のさまざまな課題解決に利用できるようにしたものと説明される³⁾。近年、この考え方は様々な企業の研修等で扱われるが、本研究「伝わるデザインを表現する」ためには、視覚的なレイアウト構成の演習も必要とされるが、デザインを考えるためには、自ら情報を収集し、体感して分析・解釈するプロセスはとても重要である。学生が主体的に課題解決へ向けて行動し、「デザイン」を解決方法として実践する姿勢は、相互に作用しながら深化すると考えられる。本実践では、授業にデザイン思考を基礎活用することで、デザイン実践と学修成果の習得との関係を明らかにし、その教育的効果を測定するとともに、授業改善を図ることを狙いとする。

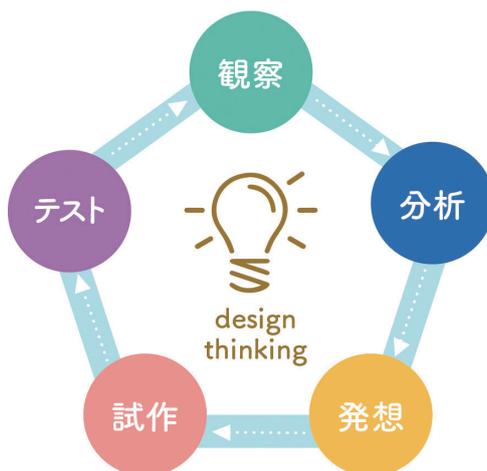


図1 授業でのデザイン思考のプロセス

デザイン思考のプロセスは、通常「共感、定義、発想、プロトタイプ、テスト」の5段階に分かれる。本授業では、これらの段階を基盤としつつ、学生にとって理解しやすく主体的に取り組みやすい構成とするため、「観察」「分析」「発想」「試作」「テスト」と再構成した(図1)。その特徴は以下のとおりである。

- (1) 観察：人やモノの動き、コミュニケーション、空間の流れなど日常に注目し、見たまま・聞いたままを記録することを重視した。
- (2) 分析：観察から得た情報を基に、感じた事や気づきを整理し、役割や必要性を考察した。
- (3) 発想：観察と分析を踏まえて解決策やアイデアを自由に展開し、視覚化を行った。
- (4) 試作：アイデアスケッチからデザインのブラッシュアップを行い、プロトタイプを制作した。
- (5) テスト：他者に提示して感想や意見を収集し、検証を行った。

4. 授業の内容

令和7年度後期に開講された芸術表現学科2年生対象の選択科目「グラフィックⅢ」（全15コマ）を本実践の対象授業とした。履修学生は26名である。15コマの授業のうち、デザイン思考を取り入れた授業は8回実施し、これを1課題として展開した。

通常は学生個人で取り組む制作課題を、ランダムに編成された2名一組のチームによる協働制作とした。また、各授業におけるプロセスを可視化することを目的として、記録シートを活用し、思考過程や検討内容の整理を行った。課題と授業内容は以下のとおりである。

課題：「大学にありえるサイン」

生活には欠かせないサインであるが、ただ表示すればいいものではない。大学内に表示するサインと考えて見ればどうだろう。ありえるかもしれない、自分たちの場所にありえるサインデザインを考えてみよう。

第1回 観察と分析

大学内に設置されている既存のサインを対象に、「観察1（サイン観察）」および「観察2（課題観察）」の2種類のシートを用いて観察をさせた。観察場所は大学内全域とし、特定の制限は設けなかった。

「観察1」シートでは、サインの形状、設置場所、用途について記録をさせた。

「観察2」シートでは、大学の空間全体を意識して観察することで、普段は意識されにくい課題の発見を促した。これらのシートに記入することで観察内容を記録として残し、次のプロセスに活用させた。

第2回 分析と発想①

「分析」シートを用い、「観察1」における改善点の整理および「観察2」で抽出された課題の分析を行わせた。

第3回 分析と発想②

「試作案」シートを用いて、分析結果を踏まえた試作案の検討を行い、より適切な形へと発想を深めさせた。

第4回 発想プレゼンテーション

グループごとにこれまでの検討内容を発表させ、「発表ワークシート」に各グループの発表に対する感想や意見を記入させた。プロセスを言語化・共有することで理解の再確認を行うとともに、他グループの発表を通して新たな気付きや改善点の発見を促した。

第5回 試作

前回の「発表ワークシート」に記載された意見を全体で共有させ、フィードバックを行った。その内容を踏まえ、試作デザインの改善およびサインデザインのブラッシュアップを行わせた。

第6回 試作プレゼンテーション

グループごとに試作したサインデザインの発表を行わせた。また、展示期間中（二週間）に実施するWebアンケートについて、質問内容を学生自身に検討・決定させた。

第7回 試作テスト・アンケート実施

試作の検証方法として展示形式を採用し、サインデザイン全13作品を展示させた。想定されるユーザーである学生および大学関係者を対象に、Webアンケートを実施させ、全てのサインを5段階で評価してもらい、デザインに対する意見や感想を収集させた。

第8回 アンケート結果の共有・まとめ

Webアンケートの回答結果（回答数：48名）を共有し、課題全体の振り返りとまとめをさせた。

ここでは三チームの学生の作品とWebアンケートの評価結果を挙げておく（図2）。

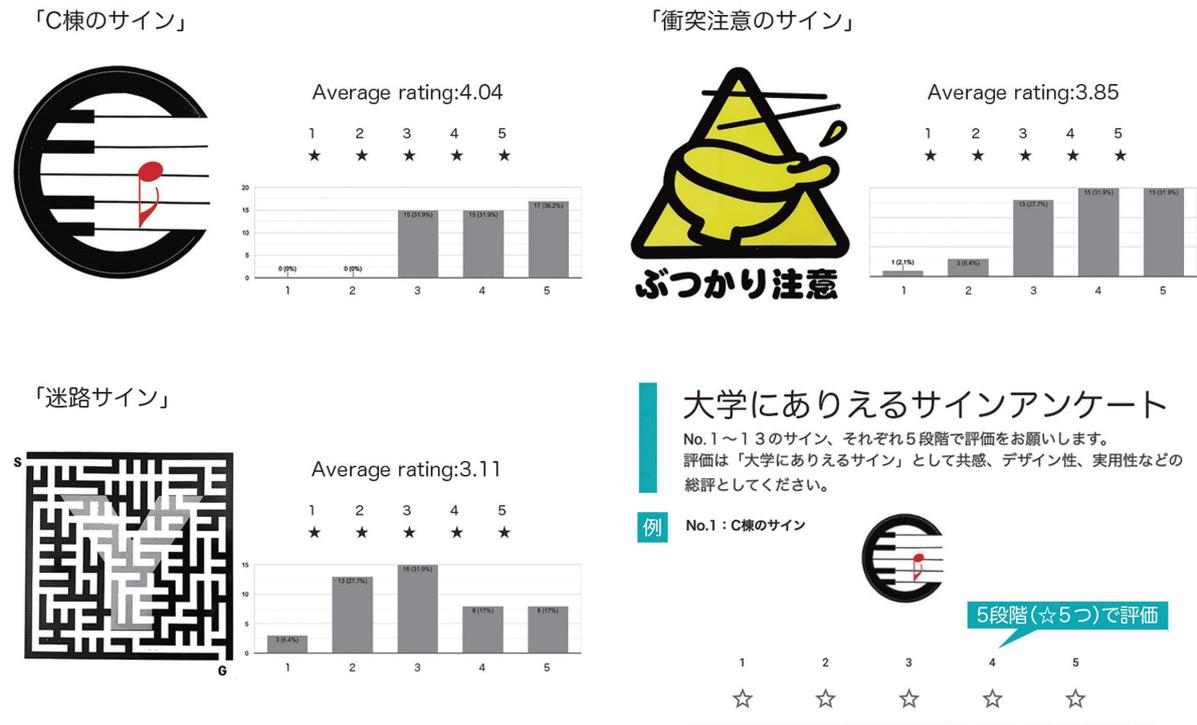


図2 学生の作品とアンケート結果（一例）

5. 授業効果の検証

本課題終了後、受講学生にはアンケート回答により授業効果の測定を行った。デザイン思考のプロセスを段階的に踏んでデザインを行う受講前および受講後と比較し、自身の能力がどのように変化したかについて回答させた。

アンケート内容は、社会人基礎力およびデザインに必要とされる能力要素を基に設定した「主体性」「柔軟性」「実行性」「創造性」「発想力」「客観性」「情報整理力」「課題発見力」の8項目について、5段階評価により自己評価を行う形式とした。併せて、授業課題において良かった点および改善が必要と感じた点について、自由記述形式での回答を求めた。アンケートの回答者は26名であり、履修者全員から回答を得た。

図3に示したレーダーチャートは、課題開始時と課題終了時における各能力の自己評価を平均化し比較したものである。課題終了時にはすべての項目において数値の向上が確認され、本課題が多面的な能力育成に一定の効果があることが示唆される。特に、「主体性」0.9「創造性」1.0、「課題発見力」は1.1向上した。まず「主体性」については、ペア活動を通して自ら意見を提示し、制作の方向性や表現方法について判断を下す場面が多く設定されたことが影響していると考えられる。

次に「創造力」については、他者の発想や表現手法に触れることで、自身のアイデアを拡張・再構成する機会が得られた点が大きい。ペア活動により単独での制作では得られにくい創造的思考を促進し、結果として創造力の向上として表れたといえる。

また「課題発見力」については、制作を進める中で生じる問題点や改善点をシートに記入することでプロセスに活用し完成形を目指す過程で、本質的な問題として捉える力が養われた。特に課題前と課題後で顕著に差がみられる三名の学生について、その記述回答と能力のレーダーチャートを示しておく（図4）。

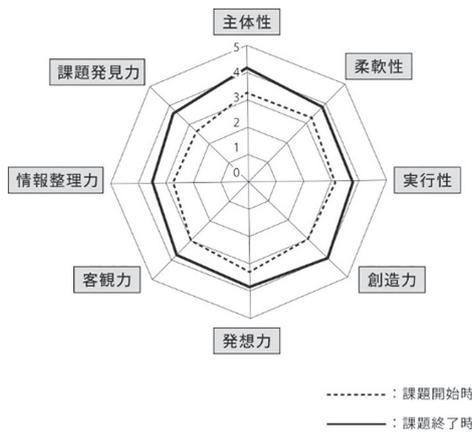


図3 課題開始時と課題終了時における各能力の平均値

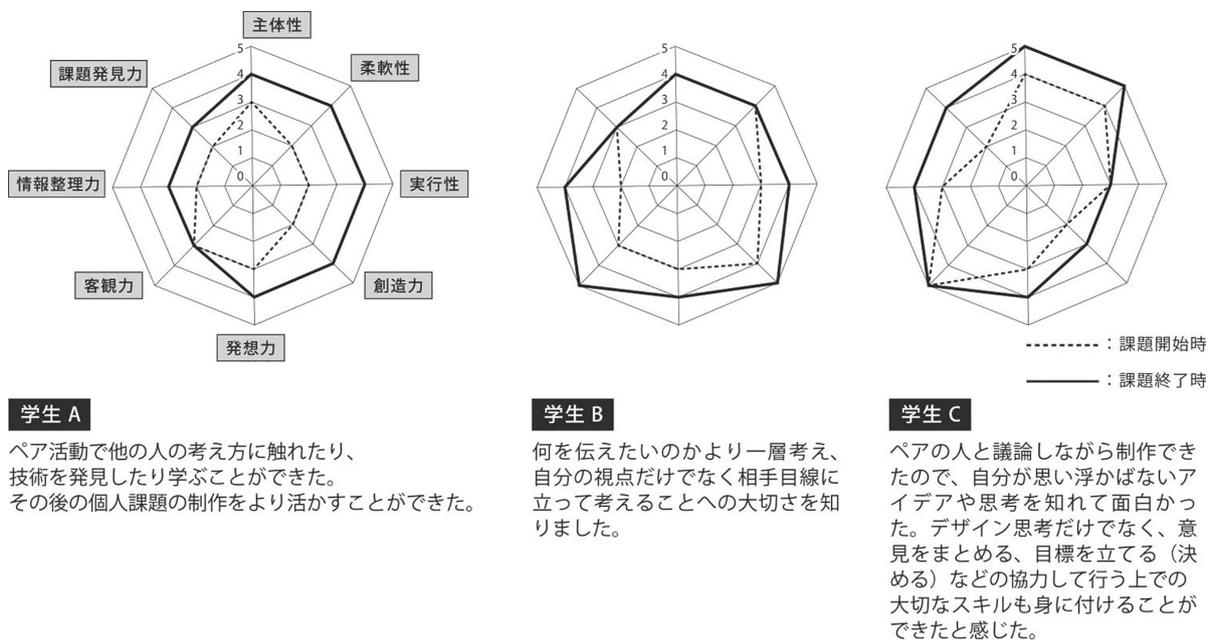


図4 記述回答とレーダーチャート

学生A：特に、「柔軟性」「実行性」「創造力」において大きく向上しており、課題に取り組む意識が高まったと考えられる。また、「発想力」や「課題整理力」「課題発見力」の向上も見られ、他者の考え方や技術に触れることで、自身の視点を相対化しながら制作に取り組む姿勢がうかがえる。自由記述においても、ペア活動で得た学びをその後の個人課題に活かしたことが示されており、本授業を通して協働的な学習経験を主体的に得られたとうかがえる。

学生B：課題終了時において「客観力」が大きく向上、そしてデザインに必要とされる能力の向上が見られた。また、課題開始時と比較して、相手の立場を意識した思考や表現に関わる項目が全体的に上昇していることが確認できる。自由記述からも、伝えたい内容を相手視点で捉え直す重要性を理解し、表現に活かしていたことがうかがえる。

学生C：ペア活動を通して他者のアイデアや思考に触れることで、創造力および柔軟性能力の向上と課題発見力が大きく向上している。

さらに、自由記述からも、お互いの意見の整理や各プロセスの目標設定といった協働的な活動を通じて、デザイン思考に加え、協力して課題に取り組むための実践的スキルを獲得していたこ

とがうかがえる。以下には、他の自由記述回答の一例を示す。

自由記述回答例：

(良かった点)

- ・ペアワークが良かった。
- ・実際のプロセスを踏むことが勉強になった。何が足りていないか、どこが良いのか気づくことができた。
- ・授業後になるにつれて自分自身の考え方や取り組み方が変わり成長した。
- ・客観的な視点を得ることができ柔軟性を高めることができた。
- ・作品を見てもらいアンケート結果を見ることは参考になった。
- ・様々な視点とどういったサインが大学をより楽しい大学にできるかと想像力を高めることができた。

(改善点)

- ・ペアのコミュニケーションが取りにくかったので、3～4人のグループ活動がいい。
- ・制作にかかる時間がタイトだった。
- ・実際にサインを配置できるとよりサインの良い点、悪い点など制作時には気付かなかったことを知れたと思う。

6. まとめと今後の課題

ゼミ展を通して他大学の教育実践に触れたことをきっかけに、本実践では、これまでのデザイン実技中心の授業に、デザインの本質的な思考であるデザイン思考を基礎的に取り入れた授業を実施した。デザイン思考を学修することは、本学のディプロマ・ポリシーに掲げられる「主体的に思考し、他者や社会と関わりながら表現する力」の育成につながると考え、実技演習と連動させた授業設計を行った。その結果、課題開始時と課題終了後の自己評価および自由記述回答を分析から、主体性、客観力、創造力、課題発見力など、学修成果に関連する能力において向上が確認された。

一方で、全15回の授業の中で観察や調査に重点を置くことは、実技スキルの習得との両立に課題を残した。今後は、授業構成や時間配分の改善を図るとともに、学生の自由記述に見られた意見を踏まえ、デザイン思考を取り入れた授業内容の充実を継続的に検討していく必要がある。しかしながら、本実践で得られた学修経験が、その後の個人課題制作に良い影響を与えたことは、学生の自己評価や自由記述からも確認された。8つの能力の向上に加え、「自分のためのデザイン」ではなく、「対象となる相手を意識したデザイン」＝「伝わるデザイン」という本来のデザインの役割を意識する姿勢が形成された点は、本実践の重要な成果であるといえる。

謝辞

本稿の掲載にあたり、掲載許可を賜りました東京ミッドタウン・デザインハブならびに、東京都市大学デザイン・データ科学部 特任教授の蓮池公威先生に、心より御礼申し上げます。

また、データ提供およびアンケート調査にご協力いただいた芸術表現学科2年生の本授業履修学生の皆様、ならびに大学関係者の皆様に、深く感謝申し上げます。

注

- 1) 山口芸術短期大学教育方針 <https://www.yamaguchi-jca.ac.jp/about/policy/> (2025.12.20)
- 2) 東京ミッドタウン・デザインハブ第114回企画展「ゼミ展2025 デザインの学び方を知る」
会期：2025年5月19日（月）～6月21日（土）主催：東京ミッドタウン・デザインハブ（構

成機関：公益財団法人日本デザイン振興会、公益社団法人日本グラフィックデザイン協会、多摩美術大学TUB)

参加校) ArtCenter・多摩美術大学／千葉大学・シンシナティ大学／東京都市大学／長岡造形大学／名古屋造形大学／武蔵野美術大学・バンドン工科大学／モナッシュ大学／早稲田大学
<https://www.designhub.jp/exhibitions/seminars2025> (2025.12.20)

3) 伊豆祐一『はじめてのデザイン思考』東京書籍 (2021)



図5 学内展示の様子