

デザイン教育の現場を変える：デザイン教育における「情報を処理すること」の本質的追求

～デザイン情報学科「情報処理Ⅰ」授業実践を通して

0 武蔵野美術大学デザイン情報学科の紹介

1 デザインを情報という視点から捉える

- ・ 専門分化したデザインという行為を情報という視点から捉え直す：なぜ？

2 デザインにおける「情報を処理すること」の位置づけ

- ・ 多様なデザイン行為に通底するデザインの基礎能力 = 情報処理能力

3 デザイン情報学科「情報処理Ⅰ」の概要

- ・ デザインとそれを取り巻く社会現象や意味レベル・物理レベルの環境全体をひとつのシステムとして捉え、そのシステムにおける情報の処理を考える
- ・ デザインが内包する本質的行為であるという理解

4 「information processing basics」での取り組み

- ・ exercise 01: [hierarchical structure of information]
- ・ exercise 02: [restricted communication using e-mail]
- ・ exercise 03: [preparation for understanding of "RGB color" and "hexadecimal number"]
- ・ exercise 04: [editing information]

5 「かたちのコンテキスト」での取り組み

- ・ phase01: [considering "text"]
- ・ phase02: [considering "context"]
- ・ phase03: [understanding physically the theme "hyperlink"]

6 まとめ

- ・ デザインという誤解：「グランドデザイン」と「キャラクターデザイン」
- ・ デザインを問題解決プロセスとして捉える
- ・ 情報教育に関する視座：デザインという概念の有用性と必要性