



世界の国々がデザインシフトに。中国では1000校を超えるデザイン系大学・学部が誕生！日本では各省横断的に「デザイン思考」がテーマに。いまや、デザインは社会全体に拡大中。

アメリカや日本では、先ず性能的に良い製品をつくることに注力し、その次にプロダクトデザイン、そしてパッケージやブランド、最後に企業存立証明としてのCIに取り組んでいる。中国はこれを一時に始めた。将来、おそろべきデザイン大国が生まれるだろう。
(中西元男ブログ <http://designist.net/blog/archives/2009/11/icograda.html> より引用)

■第2回デザイン談話室デザインキーワード

DESIGN

デザイン (調査・計画・設計・施工・維持)

意匠設計 構造設計 制御設計

デザインの対象は

部品・単体・編成・体系・様式の広がりを持つ。

流行など時間を捉える言葉として以下がある。

ナウ・トレンド・ファッション・モード・スタイル

デザインの語源はデッサン (dessin) と同じく、「計画を記号に表す」という意味のラテン語 designare である。

また、デザインとは具体的な問題を解決するために思考・概念の組み立てを行い、それを様々な媒体 (有形物・無形物) に応じて表現することと解される。

日本では図案・意匠などと訳されて、単に表面を飾り立てることによって美しくみせる行為と解されるような社会的風潮もあったが、最近では語源の意味が広く理解・認識されつつある。

形態に現れないもの (無形物) を対象にその計画、行動指針を探ることも含まれ、就職に関するキャリアデザイン、生活デザイン等がこれにあたる。

TOTAL DESIGN

全体デザイン (以下のデザインの全体が対象)

製品 (プロダクト) デザイン

空間 (スペース) デザイン

交流 (コミュニケーション) デザイン

体系 (システム) デザイン

トータルデザイン (total design) とは、製品 (乗り物) から案内表示、設備や施設全体までを総合的に管理し対象のイメージ全体をシステムとしてデザインすること。環境デザインにおいては、周辺環境や立地条件に配慮し一定の範囲を対象に、それを構成する建築空間や施設全体をデザインする考え方。

従来の製品、施設や空間等のデザインを個別に行う方法から、より効果的に製品や組織イメージを統合し、全体が同じ存在感のあるデザインを目指す手法である。さまざまな制度等デザイン上の障害、設計者の意識未成熟といった課題はあるが、複数の施設・空間の関係をつくること、各専門分野間のコラボレーションを図ることなども目標となる。また、デザインの実施体制づくりも含まれる。

GRAND DESIGN

事業の総合的デザイン (経営も含む)

事業の全体構想

プロジェクトデザイン

グランドデザインは全体構想 (ぜんたいこうそう) が必要な政策や事業が行われる場合に使われている言葉である。事業などが計画される場合に、それが事業の総合計画であって、また長期間にわたって遂行されるようなもののことを言う。このグランドデザインという言葉は、行政などが行う都市開発など大規模な事業を意味していることが多く、例えば国土交通省が計画を進めている2050年までを視野に入れた中長期計画などは「国土のグランドデザイン」と呼ばれる。これは行政のみならず企業や大学などといった民間組織が長期で大規模な計画を行っている場合にもこの言葉が使われたり、計画の名称にグランドデザインが用いられることが多くある。複数の施設、空間の関係をつくること、各専門分野間のコラボレーションを図ること、実施のためのデザインの体制づくりも含まれる。企業や組織の全体をデザインすることであり、事業のスタートアップやイノベーションを実施するために必須のデザイン概念である。

DESIGN PROCESS

デザイン工程

概念 (思い) を具現 (カタチ) 化するための

調査→計画→設計→施工→維持が標準工程

プロセスは、1・仕事を進める方法。手順。作業のプロセス。2・過程。経過。3・コンピューターでプログラムなどを動作させる際、CPUが実行するひとまとまりの処理の単位。4・製造プロセス。などとして使われる言葉。

デザインプロセスの場合、デザインの対象物のモノやサービスを成果物として提示する工程のことである。建築物などのスペースデザインの場合は建物 = 成果物が出来上がるまでのプロジェクトの工程を、調査→計画→設計→施工→維持として捉えられる。対象物がプロダクトやコミュニケーションデザインであっても使用される言葉は違うものの、同様のプロセスをたどる。逆に見ていくと維持しようとする建物が必要であり、建物を建てるためには施工が、施工のためには設計が、設計のためには計画が、計画のために調査が必要となる。前工程が欠けると成果物は破綻する。調査→計画→設計→施工→維持がデザイン標準的な工程。

DESIGN THINKING

デザイン思考

成果物にいたる「調査→計画→設計→施工→維持」の工程を効率よく行うための手法。

デザイナーやクリエイターが成果物に至るまでに用いている手法を、産業や生活のイノベーション (革新) に応用する手法。

工程途中にできるものを工程成果物と呼ぶ。

デザイン思考 (でざいんしこう、英: Design thinking) とは、デザイナーがデザインを行う過程で用いる特有の認知的活動を指す言葉である。

ピーター・ロウの『デザインの思考過程 (Design Thinking)』(1987年) は建築家と都市計画者が用いる方法とアプローチを記述したもので、デザイン研究において「デザイン思考」という言葉が用いられた初期の顕著な文献である。

ロルフ・ファステは、1980年代から1990年代にかけてスタンフォード大学にてマッキムの業績を拡張し、「創造的営為の方法としてのデザイン思考 (design thinking as a method of creative action)」を教授した。

デザイン思考のビジネスへの応用は、ファステのスタンフォードでの同僚であるデビッド・ケリーによって開始された。ケリーは1991年にIDEOを創立した人物である。リチャード・ブキャナンによる、1992年の論文「デザイン思考における厄介な問題 (Wicked Problems in Design Thinking)」では、デザイン思考とはデザインを通じて人間の困難な課題を扱うものだという見解が打ち出されている。

(済) 第1回/4月22日(日)・栄久庵憲司のモノづくり・デザインの原点

第2回/6月16日(土)・アストラムラインのトータルデザインとデザインプロセス

第3回/8月18日(土)・福山の「ヒト・モノ・マチ」のデザイン

第4回/10月27日(土)・人を育てるデザイン「こども園つくし」

第5回/12月15日(土)・デザインにおけるイメージ管理手法 (日本カラーデザイン研究所)

第6回/19年/2月17日(日)・音楽デザインと栄久庵憲司オマージュコンサート

<https://ja.wikipedia.org> 等から引用し加筆・加工

2018年度

デザイン談話室

開催スケジュール