

教育プログラムの概要及び採択理由

機 関 名	千葉大学	申請分野(系)	理工農系
教育プログラムの名称	高度デザイン教育プログラム (サービス&プロダクト・デザインをコア・コンピタンスとする人材の育成)		
主たる研究科・専攻名	工学研究科デザイン科学専攻		
(他の大学と共同申請する場合の大学名、研究科専攻名)			
取組実施担当者	(代表者) 青木 弘行		

[教育プログラムの概要]

本プログラムは、高度デザイン人材育成を目的として、人間生活に必要なさまざまなサービスとプロダクトを高度に融合したデザインを教育するプログラムを開発する。プログラムは、工学研究科デザイン科学専攻において新たな「サービス&プロダクト・デザイン」を専攻するダブルドメインコースを構築し、新たな領域に資する研究者を育成することを目的としている。博士前期課程の修了者は、このようなサービスとプロダクトの両方を供給するインダストリー(企業・各種産業)における将来の科学技術の応用研究を担う研究者として企業において実践的に活躍する人材を育成する。一方、博士後期課程の修了者は、このようなソリューション・デザインにおける教育や研究機関においてサービス&プロダクト・デザインの科学技術の基盤研究を担う研究者となりうる資質を有する人材を育成するものである。そのために、以下のような4つの特徴的なプログラムを構築運営する。またこれら5つのプログラム以外にも、平成17年度に採択された「高度デザイン人材育成プログラム」で整備された、ベーシックプログラム、アライアンスプログラムなども融合しながらコースを運営する。なお、博士前期課程では、定員の10%にあたる5名の優秀な人材を対象とし、博士後期課程では、同じく定員の20%程度にあたる2名程度の優秀な人材(内部進学者に推奨)を対象とする。

1 サービス&プロダクト・プログラム

第一特徴は、新たな授業科目としてサービス・デザイン論、デザイン・エンジニアリング論(博士前期)、サービス・デザイン・ストラテジー、デザイン・ソリューション・プランニング(博士後期)を開設する。これは既存の教員(主にプロダクトを担当する教員)と新たに採用する客員教員(企業のデザイナーやエンジニアを想定)との連携によりプログラムを開設する。

2 スタジオワーク(演習・研究)プログラム

第二は、第一の新たなプログラムを連携し、世の中からサービスとプロダクトに関する問題点を抽出し、解決案を提案する演習・研究型のプログラムを供給する。スタジオワークには、1のプログラムと同様に客員教員(企業のデザイナーやエンジニアを想定)を採用する。提案する成果については、デザイン関連の展示会で発表し、プロフェッショナルの意見を受けることも視野に入れている。

3 産学連携+インターンシップ・プログラム

このプログラムは、産学連携の企業に対して大学側から課題を提案し、その課題を持って企業に学生が赴き、企業の専門家から指導を受けながらプログラムを遂行する。言うなれば課題持ち込み型インターンシップであり、産学連携とインターンシップを同時に行うことでOJT的な教育もでき実践的な教育プログラムとなる。なおこのプログラムでは、博士後期の学生がプロジェクトマネージャー、博士前期の学生がプロジェクトメンバーとして参加する。

4 スタジオワーク・プログラム

本コースでは、博士前期2年次、博士後期2年次3年次には、研究室に配属されるのではなく、全員が同一のスタジオ(演習が出来る学生自習室)に所属し、複数の専門のことなる指導教員が指導することで、学生同士のディスカッションや教員間の連携を活性化する。コースの学生は基本的には複数の主指導教員の下に教育を推進する。

今日の日本の産業は、60パーセントを超える比率でサービス産業であるとされている。一方で、日本では現在「ものづくり再生」への様々な施策がなされ、その結果、高付加価値の製品が開発されている。このようなサービスとプロダクトの両方を包含する産業は、今後の日本の将来を支える産業であり、まさに国際競争力のある研究者が必要とされている状況に対応すべく本プログラムを開発した。本プログラムは、デザインが工学に基をおく千葉大学ならではのプログラムであり、人間生活に必要な目に見えないサービスプランニングから触れる・使えるプロダクト・デザインまで、シームレスな教育を行い、人材を育成するものである。

なお、3年間の計画は、博士前期・後期課程の進行にしたがって順次プログラムを整備する予定である。博士前期課程で新規の授業は、19年度後期に開設を予定、博士後期課程の最初に存在するドクターベーシックプログラムは、既存プログラムであり、8月以降の実施であっても問題ない。

履修プロセスの概念図（履修指導及び研究指導のプロセスについて全体像と特徴がわかるように図示してください。）

高度デザイン教育プログラム-サービス&プロダクト・デザインをコア・コンピタンスとする人材の育成



プログラムの必修科目

<採択理由>

大学院教育の実質化の観点からは、“デザイン”に必要な新たな方向や方法を模索することを可能とする人材養成の目的が明確に掲げられており、総合的な技術体系に関する教育・研究を行う体制が構築されており、高く評価できる。

提案されている教育プログラムに関しては、これまでの実績に基づいた提案であり、非常に実現性の高いものであることを高く評価する。特に、学生を研究室という枠組みから独立させ、スタジオワークにおける複数の教員による指導体制を構築する試みは非常に野心的であり、大いに期待できる。