

# 法政大学

デザイン工学部 システムデザイン学科

この学科で学ぶこと

人と環境に優しい「ものづくり」を総合的に研究する。基本テーマは、人間中心の美的・機能的デザイン。「ものづくり」の全体像をクリエーション、テクノロジー、マネジメントという3つの分野を通して学ぶ。



大学情報 URL <https://nyushi.hosei.ac.jp/>  
〒102-8160 東京都千代田区富士見2-17-1  
法政大学 入学センター  
TEL 03-3264-9300

法学部	文学部	経営学部	国際文化学部
人間環境学部	キャリアデザイン学部	デザイン工学部	GIS(グローバル教養学部)
経済学部	社会学部	現代福祉学部	スポーツ健康学部
情報科学部	理工学部	生命科学部	



資料請求



### 自分自身も楽しんでものづくりが学べる

パソコン上でデザインするだけでなく、実際に手を動かし、人間工学の視点から実作し、検証するのが安積先生の講義です。以前は木のおもちゃを試作。デザインの奥深さ、ものづくりの楽しさが学べます。

合島 祐里さん  
デザイン工学部 システムデザイン学科4年  
東京都 私立 かつ有明高校卒



### 日用品から空間設計までデザインを極めたい

文具などの日用品のデザインに興味があり、入学しました。3年間の講義で、デザインにはプロダクトデザインからイベントやプロジェクトの空間デザインまで広がりがあつたことを学習。将来の選択肢が広がっています。

稲原 章太郎くん  
デザイン工学部 システムデザイン学科4年  
福岡県立 城南高校卒

## Global Education

### グローバル教育



語学力にとどまらない、グローバル社会で生きる力を育てる。異文化への理解を通じて、広い視野を持つよう多彩な機会を用意しています。ネイティブスピーカーがすべて英語で授業を行うERP(英語強化プログラム)や、留学生と気軽に交流ができるGラウンジで身に付けた実践的な語学力を、全学部対象の派遣留学や、カリキュラムに合わせた学部独自の派遣留学制度で生かすことができます。派遣留学制度では全員に最大100万円の奨学金が支給され、派遣先の授業料は全額免除されます。

## Message

### 大学憲章

#### 自由を生き抜く実践知



田中優子総長

全学部の授業に取り入れていくアクティブラーニングをはじめ、グローバル教育、就職支援、学生生活の充実など、一人ひとりの学生たちの多様な能力や個性を大切にしたい。それを伸ばすための実践知教育を展開しています。海外留学制度や英語による授業、キャンパス内でも日本人学生と外国人留学生が交流する機会をさまざまな場で設けていて、キャンパス内がグローバル化しています。法政大学という「自由の広場」で入学をお待ちしています。



本日の講義  
5.13(月)  
at 市ヶ谷キャンパス  
10:40~12:20

## ゼミナール1 クリエーション

### 自分が感じる楽しさを共有することから始めよう

安積先生の「ゼミナール1」は、プロダクトデザインを軸に、アイデアや発想の有効性を具体的な「試作」を通して検証するのが特長だ。

この日の講義では、まず安積先生が英国の中高一貫教育校用にデザインした家具が紹介された。限られた教室空間の効率的な運用方法を提案する、洗練されたプロダクトである。

学生たちが食い入るように見つめる中、「この家具は教室の新しい使い方の

## 人を魅了する物・事とは？ 経験を通してデザインを学ぶ！

安積 伸先生に聞きました

Q 今日の講義は、10年後の社会でどのように役立っていますか？

A 技術の発達で社会の仕組みや価値観を変え、10年後の世界でさえ予測が難しくなっています。しかし、クリエイターに求められる物事の本質は変わりません。現実的な課題と向き合うことで、問題解決や新たな価値を追究する、創造力の基礎が養えると考えています。



### Profile

京都市立芸術大学デザイン科卒。RCA(英国王立美術大学)修士課程修了。英国を拠点として活動の後、個人事務所「a studio」設立。2016年に東京に拠点を移し、法政大学デザイン工学部システムデザイン学科教授に就任。教鞭をとる一方で、テーブルウェア・家電・家具・空間などのデザインで国際的な企業と協働している。国内外で受賞、審査員歴多数。代表作の名作家具「LEM stool」のV&A博物館収蔵をはじめ、世界各国の美術館に作品が収蔵されている。

### この講義で学ぶこと

システムデザイン学科では、3年次秋学期以降に所属するゼミ選択に向け「プレゼミ(ゼミナール)」を実施し、希望候補3つの研究室を仮体験する。安積先生の講義では、モノとシステムの関係を実制作から学ぶ内容となっている。

### 良いアイデアが浮かんだら実際にカタチにしてみよう

ケージョンをとる大切さを強調した。玩具を使ったオリジナルなゲームづくりを行うに際し、条件設定がなされた。

- ① 玩具やゲーム自体が楽しいこと
- ② 幅広い年齢層が楽しめること
- ③ 3分以内で決着がつくこと

ある学生は「アイデアをデザインするだけでなく、実際に素材を吟味し、実作まで行うのはかなりハードです。でも、だからこそ、ものづくりのおもしろさが実感できます」と語った。

実際、講義を終えたのち、造形制作室で実作に励むことが、学生には求められる。

この日の講義の終盤では、安積先生が、用意したいくつかのゲームを学生たちと実際に試してみた。一番盛り上がったのは「ナインテイル」という9枚のカード表裏に記された絵柄を並べ替えるシンプルなゲームだ。

初めてのプレイで「私のカードがないマークがある」と訴えた学生も「あ、

なんだ裏にもあるんだ」とすぐにルールを理解した。

「そこには大人も引き込まれる楽しさがあります。プロダクトを最大限に生かすルールを考えること、ゲームはいわばハードとソフト両方が溶け合った価値創造の見本です」と安積先生。

次回の講義では、全員が自分の考えた企画の説明を既定の時間内に行い、先生からのアドバイスを受ける。「人が惹かれる強い魅力を持つものとは何か、創造を通して考察することが大切」と安積先生。

実制作の経験からデザインの本質を学ぶ、ユニークなゼミである。

### 記者の目 法政大学は こんな大学



システムデザイン学科では、アイデアを単にデザインするだけでなく、実作を通して問題を解決し人を楽しませるデザインを創ることを学生に求めています。講義だけで完結しないので、学生も必死です。ここで培ったデザイン力は実社会で役立つことでしょう。



※講義は2019年に取材したものです。