

デザインレクチャー

Design Lecture 2019 Season II

～ 予測不可能な世界を生き抜くための 企画・デザインの発想を学ぶ ～

京都大学デザインスクールで実際に行われている講義を中心に、企業向けに再編したレクチャーシリーズを開催します。予測不可能な時代（VUCA*）と言われる現在、異質なナレッジ、真の課題発見、解決策のデザイン力が必要とされています。そのためには、異分野の知見を学び、それぞれの分野で培われたデザイン理論・手法を理解し、その礎を築くことが大切です。

本プログラムは、京都大学デザインスクールの教員が、各分野のデザイン理論・手法を説く集中シリーズで、シリーズ全体を通しての受講をお勧めします。

後期のSeason IIでは昨年と同様の講義に加え、新たに2つの講義を開催します。初めての方、前回都合がつかなかった方はもちろん、再度じっくり学びたい方も、是非受講ください。

※単発の受講も可能です。

*VUCA: Volatility（変動性）、Uncertainty（不確実性）、Complexity（複雑性）、Ambiguity（曖昧性）

第1回	第2回	第3回	第4回
情報のデザイン	デザインの方向性	防災のデザイン	病院情報システムのデザイン
情報を効果的に伝えるための方法論	不便がもたらす効用に 着目するモノゴトの設計	防災デザインの方法論	病院の情報システムの デザインのあり方を学ぶ
 黒橋 禎夫 Sadao Kurohashi 京都大学大学院 情報学研究所 教授	 山本 岳洋 Takehiro Yamamoto 兵庫県立大学 社会情報学部 准教授	 川上 浩司 Hiroshi Kawakami 京都大学大学院 情報学研究所 特定教授	 牧 紀男 Norio Maki 京都大学防災研究所 教授
 黒田 知宏 Tomohiro Kuroda 京都大学医学部附属病院 医療情報企画部 教授			
10/11 [金] 15:00 17:45	11/20 [水] 15:00 17:45	12/6 [金] 15:00 17:45	1/17 [金] 15:00 17:45

デザインレクチャー 2019 Season II

主催：京都大学デザインイノベーションコンソーシアム 参加費：会員 無料
 後援：京都大学デザイン学大学院連携プログラム 非会員・一般 5,000円/1回
 対象：コンソーシアム会員、非会員・一般 申込：事前申し込み要 下記 URL よりお申込みください
 会場：公益財団法人京都高度技術研究所 2階研修室 <http://designinnovation.jp/topics/2019/09/dl-season2.html>
<https://www.astem.or.jp/about/access> 申込バ切：第1回バ切 2019年10月 4日 [金]
 定員：40名程度（定員になり次第バ切） 第2回バ切 2019年11月13日 [水]
 第3回バ切 2019年11月29日 [金]
 第4回バ切 2020年 1月10日 [金]

[問合せ] 京都大学デザインイノベーションコンソーシアム事務局
 メール：info@designinnovation.jp



QRコードより
詳細ページへ
アクセスいただけます。



第1回

情報のデザイン

情報を効果的に伝えるための方法論

ことば、グラフィック、コンピュータといったメディアにかかわらず、情報を人に伝える行為は普遍的である。どんなに価値ある情報も、それが人に正しく伝わらなければ意味がない。本講義では、情報デザインを「伝えたい情報を対象者に的確、効果的に伝えるための規範・方法論」と捉え、情報デザインに関わる諸概念について事例を交えながら紹介する。前半では、情報の分類、組織化、言語の視点からの情報デザイン等について議論を行う。後半では、コンピュータにおけるインタフェースデザインを題材とし、使いやすさや信憑性といった人の認知的特性について議論する。

参考図書：田中克己、黒橋禎夫（編）『情報デザイン（京都大学デザインスクール・テキストシリーズ）』共立出版、2018。



黒橋 禎夫

京都大学大学院情報学研究科 教授

1994年京都大学大学院工学研究科電気工学第二専攻博士課程修了。博士（工学）。2006年4月より京都大学大学院情報学研究科教授。自然言語処理、知識情報処理の研究に従事。2016年よりJST さきがけ「新しい社会システムデザインに向けた情報基盤技術の創出」研究総括。言語処理学会10周年記念論文賞、同20周年記念論文賞、文部科学大臣表彰科学技術賞等を受賞。2014年より日本学術会議連携会員。



山本 岳洋

兵庫県立大学社会情報科学部 准教授

2011年京都大学大学院情報学研究科博士課程修了。その後、同研究科特定助教、助教などを経て2019年4月より兵庫県立大学社会情報科学部准教授。博士（情報学）。専門は情報検索、特に情報検索におけるユーザインタラクションやユーザ行動理解に関する研究に従事。WISS 2009 ベストペーパー賞、WebDB Forum 2019 最優秀論文賞等を受賞。

第3回

防災のデザイン

防災デザインの方法論

昨年は大阪北部地震、西日本豪雨、台風21号、北海道胆振東部地震といった自然災害が頻発しました。災害に対して如何にして備えるのかは重要な課題となっています。命、財産、生活・業務・地域を守るという防災の目標、被害の定義、防災対策の全体像といった防災対策の基本的枠組みについて理解した上で、目標設定・組織の立ち上げ→リスクの同定→リスクの分析→リスクの評価→リスクの対策という防災のデザイン手法についてハザードマップの作製、災害対策本部の空間設計、防災・復興計画の策定災害情報システムの基本要件設定といった実際の防災デザイン事例をもとに学びます。

参考：防災デザイン研究会 <http://add.or.jp/>



牧 紀男

京都大学防災研究所 教授

京都大学防災研究所 都市防災計画分野 教授、博士（工学）理化学研究所/防災科学技術研究所地震防災フロンティア研究センター研究員、京都大学防災研究所准教授を経て2014年より現職。専門は防災計画、災害復興計画、危機管理システム。数多くの自治体の地域防災計画策定にたずさわると共に、被災地における自治体支援活動を行っている。著書「復興の防災計画」「災害の住宅誌」（鹿島出版会）、「組織の危機管理入門ーリスクにどう立ち向えばいいのか（京大人気講義シリーズ）」（丸善）他

TimeTable



15:00	16:15	16:30	17:45
講義 (前半 75分)	休憩	講義 (後半 75分)	終了

※変更する場合がございます。

第2回

デザインの方向性

不便がもたらす効用に 着目するモノゴトの設計

デザイン対象が人間機械系（モノ）や施策（コト）などの本質的に人を含む系（システム）である場合、安易に人からシステムへの働きかけを「不便であるから」と排除する方向に進むことはできない。それどころか、不便ゆえの効用を不便益と呼び、不便を積極的にデザインに取り込む方向性がある。不便益は、京都大学サマーデザインスクールにおいて毎年継続して実施されるテーマでもあり、京都大学デザイン学リーディング大学院の演習においても毎年実施されたテーマの一つでもある。レクチャーでは、前半に不便益デザインの事例をインプットし、後半には演習形式でのアイディエーションを実施する。

参考：不便益という発想（インプレス、2017）、<http://fuben-eki.jp>



川上 浩司

京都大学大学院情報学研究科 特定教授

1987年京都大学工学部卒業、1989年同大学院工学研究科修士課程修了。同年岡山大学工学部助手、1998年京都大学情報学研究科助教授、2014年同大学デザイン学ユニット（後に情報学研究科）特定教授。博士（工学）。著書に『不便から生まれるデザイン』（2011）『不便益という発想』（2017）『不便益』（2017）『不便益のススメ』（2019）など。計測自動制御学会（1991、2003、2013）ヒューマンインタフェース学会（2010、2018）自動車技術会（2014）で論文賞受賞。

第4回

病院情報システムのデザイン

病院の情報システムの デザインのあり方を学ぶ

一般的に「電子カルテシステム」と呼ばれている、病院の情報システムは、単にカルテを記録するためのワープロでは無く、法令等で求められた記録を残し、病院業務の円滑化と安全向上を支える「総合業務支援システム」です。従って、病院情報システムを設計することは、病院の業務そのものを設計するのと等しい作業です。この講義では、病院情報システムを形作っている様々なルールを学んだ上で、病院情報システムのデザインプロセスとそのあり方について考えます。

参考図書：黒田知宏（編）『医療情報システム（現代電子情報通信選書一知識の森）』オーム社 2012。



黒田 知宏

京都大学医学部附属病院 医療情報企画部 教授

1998年奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科情報処理学専攻博士後期課程修了。博士（工学）。2013年8月より京都大学医学部附属病院教授、同医療情報企画部長（兼任）、同病院長補佐（兼任）、同情報学研究科教授（兼任）。京大病院の病院情報システム企画・導入・運用と同院の運営企画を司る一方、仮想・強調現実感、福祉情報学、医療情報学、ウェアラブル・コンピューティング等の教育・研究に従事。

Point



それぞれの専門分野における問題の捉え方や解決策のデザイン方法がわかります。



自らの分野・業界の発想や問題の解決方法は限定的であり、バイアスがあると気付きます。



どの分野のメンバーでプロジェクトチームを構成すれば、真の問題発見や望ましい解決策のデザインが可能となるか、計画できるようになります。