

資料編 3

教員研修方式によるヒアリング調査結果詳細

教員研修アンケート調査

色彩士検定対策講座に参加したデザイン系専門学校の教員に対し、カリキュラムを構成する科目やプロダクトマネジメントに必要な色彩の知識や技能について必要と思われる学習項目に関するアンケートを実施した。質問は以下の3項目である。

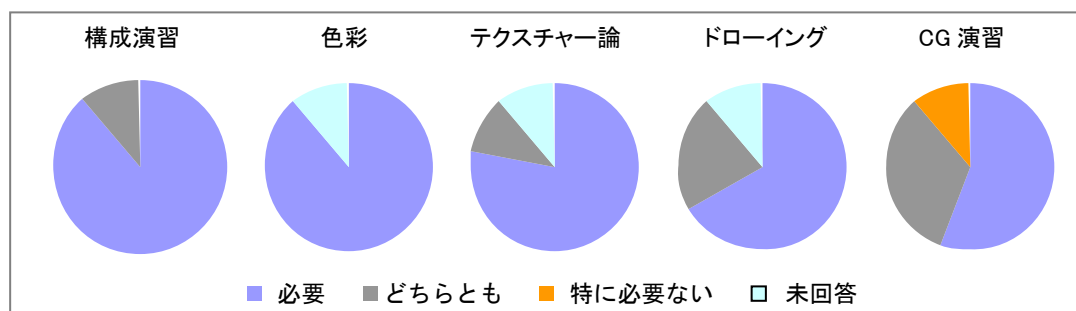
なお、教員研修講座は8月と12月の2回実施しているが、本資料はそれらをまとめたものである。

- 問 1. 開発中のカリキュラムは下記の教科から構成されています。マネジメント業務を遂行する上で必要と思われる教科には○、特に必要のない教科には×どちらともいえないと思われるものには△を該当欄にご記入ください。
- 問 2. 開発カリキュラムの教科として「色彩」を設定しています。この教科「色彩」の履修認定にあたっては、色彩士検定合格者を認定する制度についても検討していきます。プロダクトマネジメントに必要なと思われる色彩学習項目について、必須項目と思われる者には○、学習したほうがよいと思われる項目には△、必要ないと思われる項目は×を付けてください。
- 問 3. 学び直し講座としての受講も視野に入れたカリキュラムで、専門学校が母体として運営していくことを計画しています。専門学校の教育に携わっている立場から、このカリキュラム開発を実現することのメリットや障害について、御意見をお書きください。

アンケート結果

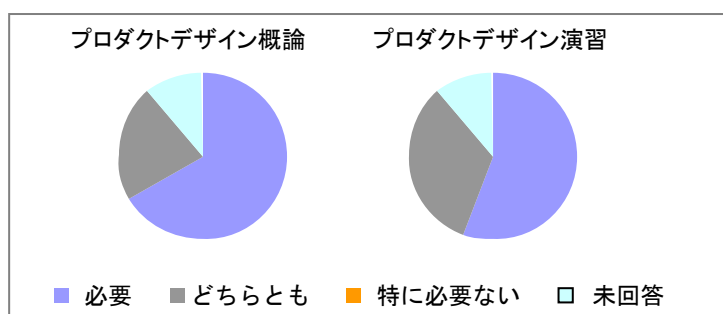
問 1. 18 の教科項目に対する結果は以下の通り。アンケート回答数は 9 名。

(1)デザイン基礎科目(構成演習・色彩・テクスチャー論・ドローイング・CG 演習)



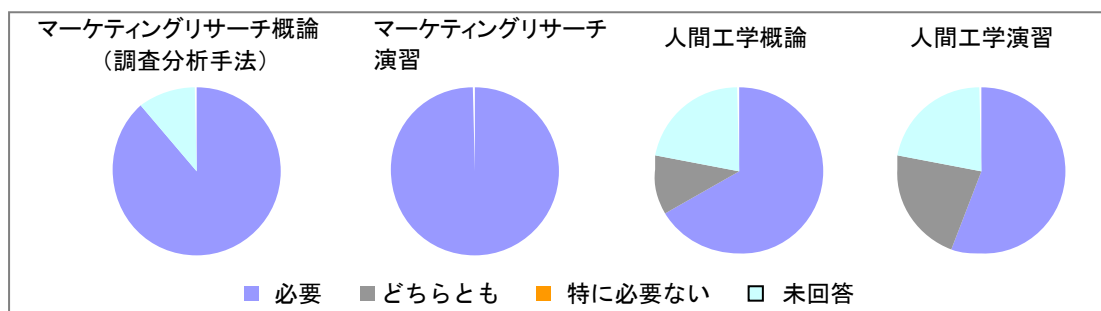
「必要」もしくは「どちらとも」と回答した割合を含めると、構成演習では100%、色彩・テクスチャー論・ドローイング・CG 演習は89%と高い割合を示していることが分かる。ただし、CG 演習のみにおいて「特に必要ない」とする回答が得られている。

(2)デザインプロダクト科目(プロダクトデザイン概論・プロダクトデザイン演習)



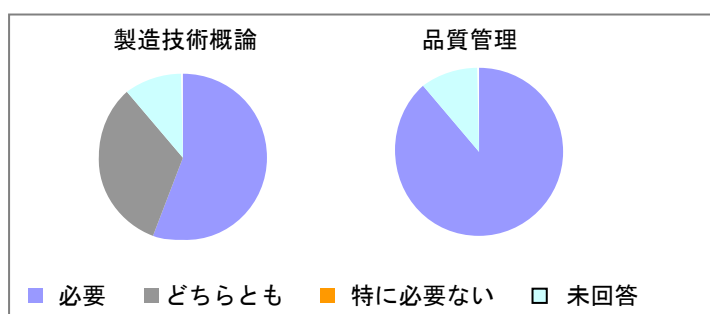
プロダクト科目についても、「必要」「どちらとも」をあわせると89%を占める結果となった。

(3)リサーチ関連科目(マーケティングリサーチ概論(調査分析手法)・マーケティングリサーチ演習・人間工学概論・人間工学演習)



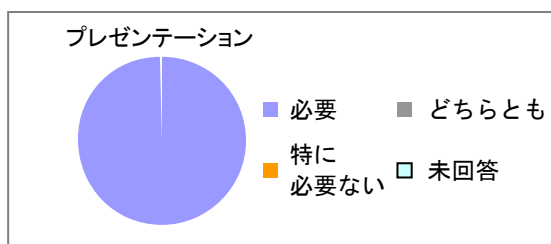
マーケティングリサーチ関連の2科目については、「必要」と考える割合は非常に高いが、人間工学関連の2科目については、「必要」「どちらとも」を選択した割合は78%に留まる。

(4)プロダクト関連科目(製造技術概論・品質管理)



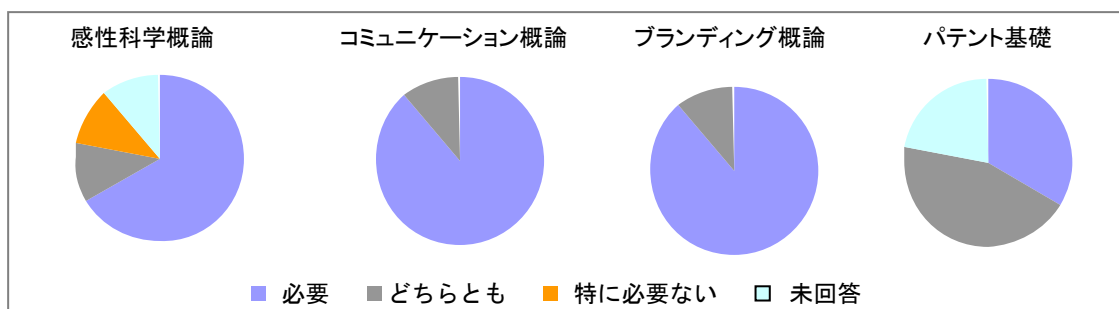
プロダクト関連科目についても、「特に必要ない」と回答する者はいない。

(5)プロモーション(プレゼンテーション)



プレゼンテーションについては、必要と回答した者が100%であり、重要科目としての位置づけとして考えていることがわかる。

(6)総合講座(感性科学概論・コミュニケーション概論・ブランディング概論・パテント基礎)



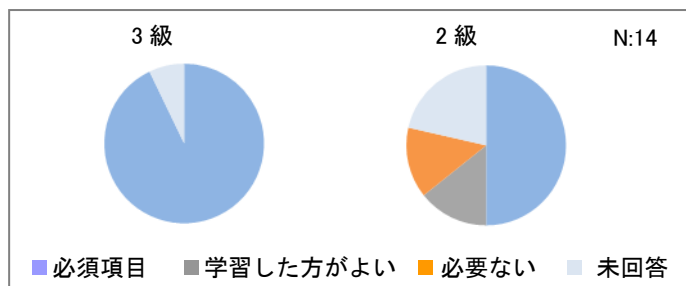
「感性科学概論」のみで、「特に必要ない」とする回答が見られる。パテント基礎については、「必要」と回答した割合が18科目中最も低い値となっている。

<教科についての意見>

- CADは必須。2DCAD→Z方向の値入力→3D→レンダリング→CGでは、3Dプリンターの普及も考慮するとCADは必要。
- モデリング(手を使って3Dで考える授業が必要。クレイモデル→石膏型→真空成型)
- CG演習・プロダクトデザイン演習は教科として独立させるほど時間をかけなくてもよいかもれない
- 製品製造に関わったことがないので、どの教科がどの程度必要になるかは分からないが、マネジャーは広い知識と技術を持っているに越したことは無いと思う。
- マネジメントを行う上では、上記の教科は広く浅くでも知識を持っているべきだと思う。

質問 2. 色彩士検定資格をカリキュラム項目内「色彩」の単位として認定する場合、現状の学習項目についての検討および、意見を聴取した。

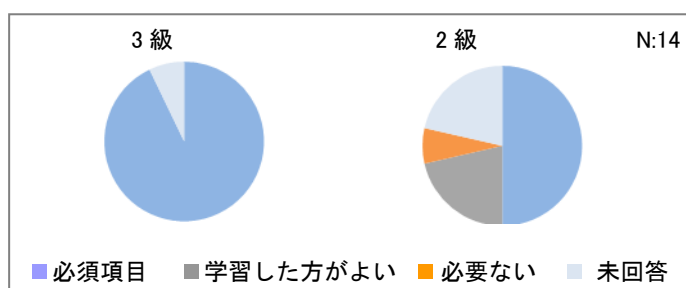
(1)色のなりたち<光と色>



●コメント

- ・基本ができていなければ理解
- ・知識としては基礎が必要だが、今回は現場でよく使うものを重視してはどうか。
- ・基本的なことなので重要だと思う。
- ・色とは何かを知る基本となる
- ・色を知覚するためには様々な要因が複雑に関係していくことを知っておく必要がある。
- ・3 級程度の知識は必要だと思う。

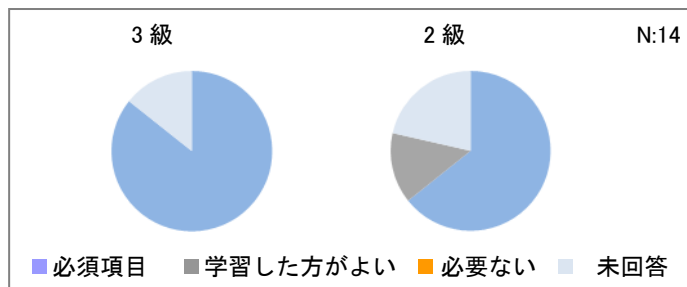
(2)色のなりたち<色覚>



●コメント

- ・UD など、実際のところで必ずいる。
- ・知識としては基礎が必要だが、今回は現場でよく使うものを重視してはどうか。
- ・基本的なことなので重要だと思う。
- ・なぜ色が見えるのか。ユニバーサルカラー等についての知識は必要
- ・色を知覚するためには様々な要因が複雑に関係していくことを知っておく必要がある。
- ・3 級程度の知識は必要だと思う。

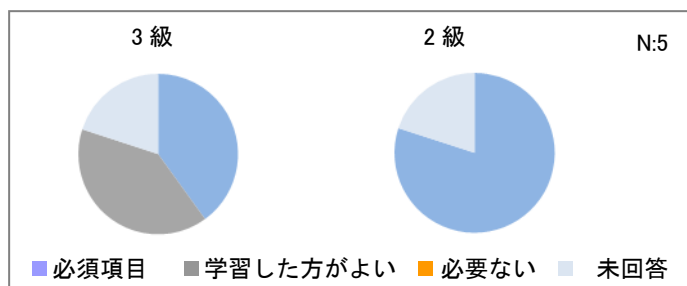
(3)混色



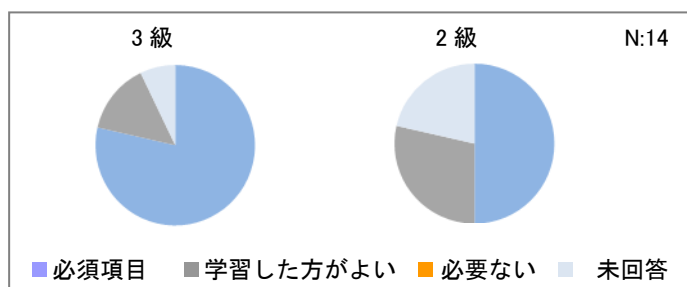
●コメント

- ・製品の色再現。特にメタメリズムについては念を押して欲しい
- ・プロダクトデザインに深く関係する。
- ・3 級程度の知識は必要だと思う。

(4)照明光源



(5)色の表示方法

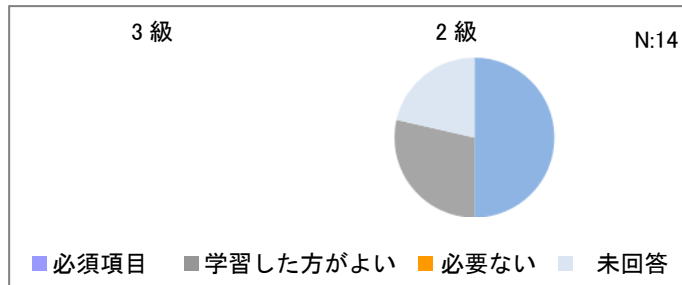


●コメント

- ・プロダクトということであれば、JIS、マンセル、XYZ、L*a*b*は必ずいる
- ・プロダクトの分野で知っているかよいかと感ずるが、必須項目にはならない。
- ・色の数値化
- ・色彩管理に必要
- ・3 級程度の知識は必要だと思う。

・オストワルトとNCSは割愛してもいいと思う。

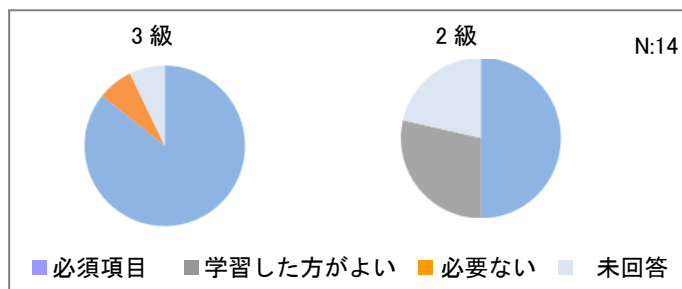
(6)カラーシステム



●コメント

- ・必要とは思いますが、実際には使われない。システムは選別してもよい。(オストワルト・NCS)
- ・管理する上で必要だと思う。

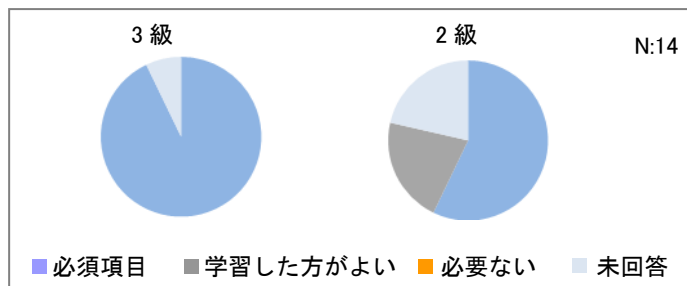
(6)色の知覚効果



●コメント

- ・製品の見え方で必要。実際に使われない効果の選別はしてある方がよいと思う。
- ・色の伝達効果は必要だと思うが、同化や対比はデザイナーが知識を持っている方がアイデアにつながるかもしれない。
- ・3級程度の一般的な知識は欲しい。
- ・コンセプトにのっかってイメージを色彩化していく際に様々なプロジェクトチームやフローでコミュニケーションを効率的に図る必要がある。そのための共通言語を共有するために知っておく必要がある。
- ・3級程度の知識は必要だと思う。

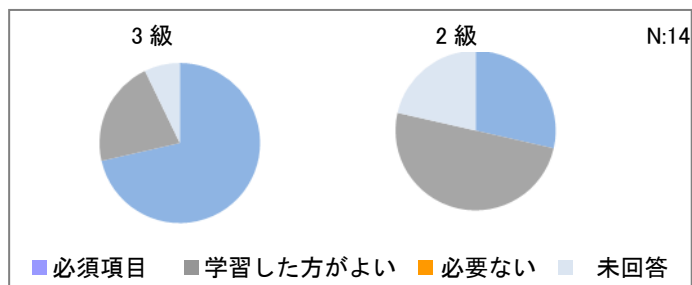
(7)色の心理効果



●コメント

- ・心理測定法など、マーケティングにつながる部分は特化。
- ・マーケティングで必要。
- ・流行色、嗜好色など必要。
- ・3 級程度の一般的な知識は欲しい。
- ・コンセプトにのっとってイメージを色彩化していく際に様々なプロジェクトチームやフローでコミュニケーションを効率的に図る必要がある。そのための共通言語を共有するために知っておく必要がある。
- ・3 級程度の知識は必要だと思う。

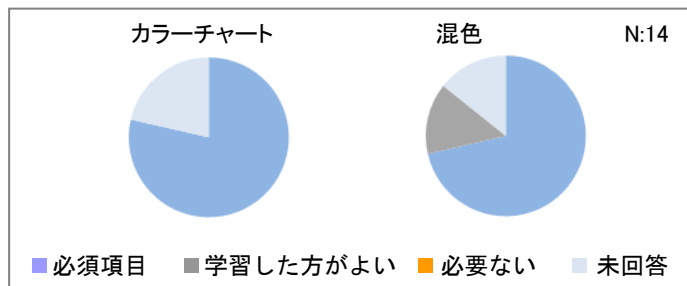
(8)色彩調和(論)



●コメント

- ・基本的な部分を押さえる。
- ・2 級は、歴史についてが多かったので必須項目ではない。
- ・調和論については特に必要ないと思う。
- ・コンセプトにのっとってイメージを色彩化していく際に様々なプロジェクトチームやフローでコミュニケーションを効率的に図る必要がある。そのための共通言語を共有するために知っておく必要がある。
- ・3 級程度の知識は必要だと思う。
- ・必要な理論に絞ることが必要。実践的なものなど、分野によって変更もありだと思う。

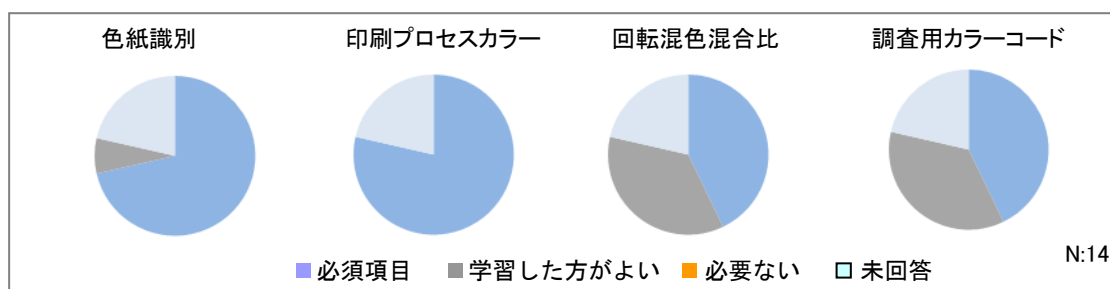
(9)3 級演習問題



●コメント

- ・眼での確認はなくてはならない。
- ・3 級程度の知識は必要だと思う。

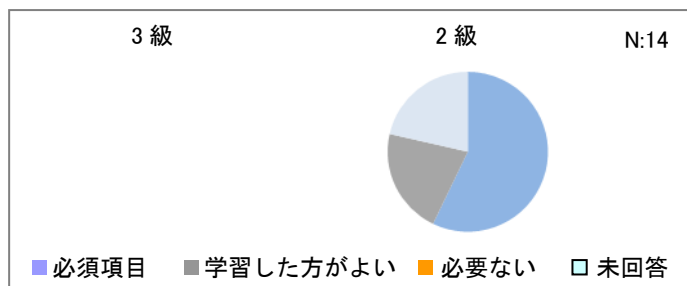
(10)2 級実技問題



●コメント

- ・プロセスカラーはパッケージなどで必要。
- ・実際に使われる感覚でできればいいと思うが、材料に困るので難しいとも。
- ・マンセルとPCCSの変換は必要。
- ・色紙識別は、色差を見る訓練。

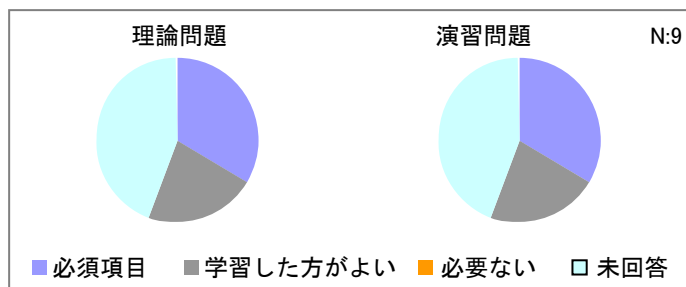
(11)色の意味



●コメント

- ・基本的部分に選別。

(12)1 級



●コメント

- ・SD 法など、カラーマーケティングに必要だと思う。
- ・プロダクトのいくつかの分野に特化した設問があってもよいと思う。

<特に必要と思われる追加学習項目について>

- ・材料による混色の違いなど。
- ・事例をたくさん出すとよい。色彩を使ってどのようなところで生かしているかを知ること、より色の知識の必要性を感じる。

<総合的な意見>

- ・3 級の段階で覚える内容が多い。ただ 4 級などの追加をすると検定のレベルが低い感じに見られるので、このままでよいかもしれない。
- ・高校生が学び、検定を受検するのにも、このままでよいと思う。資格の欄にかけるし、難しい検定を受検するのも 1 つの敬虔だと思う。高校生用の検定というくくりは迷いどころではある。教える側としては楽だが、生徒にとっては微妙です。
- ・広く浅くということで、3 級程度の知識が適当だと思う。
- ・色と素材との関係、艶有り無しの関係について、色をプロダクト製品に落としたときなどの勉強も取り入れたい。

問 3. 本カリキュラム開発を実現することのメリットや障害

- ・1からきっちり勉強する場合には、知識の抜けは心配ないかもしれないが、社会人など中途の場合(もしくは基礎から時間が経って)フォローなども考慮がいるように思う。
- ・実地での学生の経験値を上げるカリキュラムや産業とのつながり、フォロー(インターンシップ?)の充実も必要だと感じている。
- ・現場からの視点を重視してもらえば、今後学生の学習にも非常に役立つと感じた。
- ・プロダクトマネジメントがゴールではなく、あくまでも通過点であって欲しいと思う。

- 要点だけを知っていても、現場の長年経験して来た方と比較すると知識不足だと自信につながらないと感じる。
- プロダクトマネジメントを勉強することで、各分野の方とのネットワーク作りが構築されていくと、何か問題にぶつかったときに相談したりすることができると思う。
- プロダクト卒業生の受入企業が少ない。就職率低下に直結。
- 実習設備が用意できない。せめて脱泡真空気などが欲しい
- 「デザイン視点によるプロダクトマネジャー」が資格認定によって育成されるのかどうか疑問に感じる。
- 学んだことを社会(デザインの現場)でどう生かしていくのか、学生が納得できるよう、また現場で有効に働くように成果を残していくことが難しい。
- 専門学校での色彩教育をする以前に、高等学校までの教育(図工・美術・工芸・文化・社会など)の穴埋めをしなければならないという問題がある。
- デザインを学んだ方がプロダクトマネジメントに参加することはたいへん意義のあることだと思う。
- 障害というわけではないが、製造業の分野で、このような人材がどの程度も止められているのかが気になる。