

TOYAMA DESIGN TRIAL 2020
ANNUAL REPORT

March 2021

Editing:
EPIPHANY WORKS

Design:
51%

Publishing:
Toyama Design Center
5 Office Park Takaoka-shi Toyama
Tel. 0766 62 0510
Fax. 0766 63 6830

www.toyamadesign.jp

TOYAMA DESIGN TRIAL 2020
ANNUAL REPORT



03 事業概要

04 これまでの実績

05 協力大学・企業

06 産学官連携ワークショップ

金沢美術工芸大学 × (株)ウイン・ディー

/ アルミ材から削り出すジュエリーから机上のオーナメント

富山大学芸術文化学部 × IAAZAJホールディングス(株)

/ 自社アパレルブランドの新展開

法政大学デザイン工学部 × 新光硝子工業(株)

/ 産業シーズを発展させたプロダクトとブランド開発

12 成果発表会

「とやまデザイン・トライアル」(大学連携デザイン人材マッチング事業)の実施背景

伝統工芸産業と先端技術産業、両方の産業資源を有する富山県。伝統工芸産業は、技術を受け継ぎながらも、現代の生活様式にあったブランドや製品を開発し、多くの革新を生み出しています。また、先端技術産業は、次世代の成長産業の柱として、医療、薬、水、精密機械、ロボット、繊維などの分野で各社独自の製品づくりを行っています。

富山県総合デザインセンターは、富山から発信するデザインムーブメントとして、主軸事業「富山デザインウエーブ事業」(1990年～)のほか、県内のものづくり企業とデザイナーの連携を推進し、時代にあった商品開発を行うための様々な支援を実施してきました。活動を続けるなかで見えてきたのは、デザインの重要性を認識し、成果をあげる企業の特徴は、外部デザイナーの窓口となるデザイン人材が社内存在するという点。一方、特に中小企業では、デザイン系人材の確保が難しいという課題があります。

このような背景から2016年度より始まったのが当事業です。富山県内のものづくり企業を対象に、県内外のデザイン系大学の学生から商品開発に向けたアイデア等を提案してもらい、人材育成の機会とするとともに、企業のデザイン人材確保を支援するためのマッチングを行っています。

○ 富山県総合デザインセンター

1999年に創設した、デザインを専門とする公設試験研究機関。デザイン性に優れた商品の共同開発や販路開拓の支援、デザイン人材の育成などに取り組んでいます。商品化を目的とした「富山デザインコンペティション」のほか、様々な支援活動を実施。また、近年は激変する市場環境に対応すべく、デザイン交流拠点「クリエイティブ・デザイン・ハブ」、バーチャルリアリティのコンテンツ制作システムや大型スクリーンを使ったシミュレーションの環境を備えた「バーチャルスタジオ」を整備し、先端産業とデザインの融合や異業種連携による新商品開発・新事業創出をめざしています。



2016年度～2020年度までの間、当事業をきっかけに、富山県内外あわせて10名の学生が県内のものづくり企業へ就職しています。

2016年度

デザイン系大学教員とのネットワーク形成会議を東京と富山で開催。デザイン人材の育成やキャリアをサポートする上での課題や施策案などについて意見交換を行いました。あわせて、富山では県内のものづくり企業を教員の方々に視察いただいたほか、助野(株)×富山大学芸術文化学部によるワークショップ(ギフト靴下の制作)を行いました。



2017年度

武蔵野美術大学造形学部×高岡銅器企業(真鍮鑄物のプロダクト制作)、富山大学芸術文化学部×(株)山田写真製版所(富山県美術館ショップの包装紙制作)の2つのワークショップと、長岡造形大学の学生による「富山県企業見学会」を実施。今後、県内企業への就職を考える学生に配布するための、企業見学会の内容をまとめたパンフレットを製作しました。



2018年度

金沢美術工芸大学×(株)ウイン・ディー(デジタルモデリングによる制作)、京都工芸繊維大学×井波彫刻協同組合(工芸の深化)、富山大学芸術文化学部×助野(株)(ギフト用靴下のデザイン提案)、法政大学デザイン工学部×(株)能作×(株)ナンゴー(産業シーズを発展させたプロダクトとブランド開発)の4つのワークショップを実施しました。



2019年度

金沢美術工芸大学×(株)ウイン・ディー(デジタルモデリングによる制作)、武蔵野美術大学×(株)平和合金(富山の伝統工芸「鑄物」を学ぶ)、富山大学芸術文化学部×(株)カイスイマレン(3Dプリンターを使った子供向け水遊び用玩具のデザイン提案)の3つのワークショップを行いました。



金沢美術工芸大学

豊かな自然環境と金沢という歴史遺産の中で、美術・工芸・デザインの分野における個性豊かな教育と学術研究に取り組み、知と創造の拠点を目指す公立大学。

〒920-8656 石川県金沢市小立野5丁目11-1

www.kanazawa-bidai.ac.jp



富山大学 芸術文化学部

国立の総合大学、富山大学の1学部として、芸術文化の「つくり手」「つかい手」「つなぎ手」の育成というビジョンのもと、専門的な教育と幅広い教養との融合教育を行っています。

〒933-8588 富山県高岡市二上町180番地

www.tad.u-toyama.ac.jp



法政大学 デザイン工学部

「新しい価値を持ったもの・システムを創造しデザインする工学」を標榜し、様々な分野を統合する新たな学問体系による教育を行っています。

〒162-0843 東京都新宿区市谷田町2-33

sd.ws.hosei.ac.jp



(株)ウイン・ディー

2020年に創立50周年を迎えた(株)日南グループ企業です。各種モデル製造、精密部品加工を主幹事業として、デザインから小ロット生産までの製品開発を幅広くお手伝いしています。

〒939-1119 富山県高岡市オフィスパーク6番地

Tel. 0766-62-0289

www.nichinan-group.com/group/WIND_Corporation.html



IAAZAJホールディングス(株)

繊維製品の染色・起毛・捺染・仕上加工及びこれら加工に関わる設計・開発を行っています。車輛・医療・アパレル分野の染色加工、ブランド企画販売、縫製・横編のグループ会社で構成。

〒932-0398 富山県砺波市庄川町青島11番地

Tel. 0763-82-3030

www.ichiamiaz.co.jp



新光硝子工業(株)

曲げガラス加工60年以上の実績と国内最大加工能力を持ち、合わせガラスなどの品質・納期も安心なス業トップシェア企業。

〒939-1315 富山県砺波市太田1889-1

Tel. 0763-33-1779

www.shinkoglass.co.jp



アルミ材から削り出すジュエリーから机上のオーナメント

将来的な活動の場として富山のものづくりに興味を持っていただくとともに、普段、手仕事の世界を追究しているみなさんに、デジタルによるものづくりを学んでもらうため、金沢美術工芸大学で「鑄金」を学ぶ11名の学生を対象に、3日間のワークショップを行いました。ワークショップではまず、カーデザイナーの経歴を持つクリエイターの杉谷昌保氏より、クリエイティブ現場における手仕事とデジタルものづくりの関係をテーマに講演をしていただきました。その後、2日間かけて3次元CADソフトウェア(ライノセラス)を使った3D図面作成実習を行い、各々がテーマに沿った作品の図面を製作。今回の連携企業であり、各種モックアップ製造などを行うウイン・ディーの皆さんにプレゼンしました。発表作品のなかから優秀作品を2点選び、ウイン・ディーにてアルミ素材を用いて試作しました。

◎ 日程

- '20.8.5 杉谷昌保氏 講演
- 8.5-8.6 ライノセラスを使った図面制作
- 8.28 制作図面プレゼン
- 8.29- ウイン・ディーにて試作
- 10.27 試作品披露



◎ 参加学生の感想

- 切削加工や3DCADについてほとんど知識を持っていませんでしたが、人の手で作ることのできない形を作ることができる3DCADの可能性を感じました。
- デジタルに対してかなりの苦手意識がありますが、この機会に教えていただいたことで、すごく前向きになりました。
- 一つの物を完成させるためには沢山の人の手が入り、チームワークで成り立っているのだということが印象に残りました。
- 完成品が素晴らしかったです。一見どんな仕組みで出来るか分からないものを、実現させるノウハウや技術力に感動しました。
- こちらが作った仮想の形を、プロの方によって実現できるように辻褄を合わせたり、構造化されているのを見て、これが職業にする事なんだという事が分かりました。

◎ 協力企業のコメント

手を動かしてもものづくりをすることが得意な工芸科の学生に、弊社へ興味を持ってもらいたいという思いがあり、3年前から当事業に参加しています。試作品を見て「わっ」と驚いてもらう瞬間が一番の喜びです。今回、試作に携わった、弊社の若手モデラーと学生たちが交流できたことも非常に有意義でした。/ 岡英明氏 ((株)ウイン・ディー)

◎ 提案



優秀作品: POSSESSIVE CUP / 佐藤綾乃(左上) 一度ものを入れたら簡単には取り出せない、独占したいものを入れる器のオーナメント。人間の束縛する心からインスピレーションを受け、攻撃的なイメージを形にしたもの。 FLARE RING / 古賀彩(右上) 洋服の裾の広がり(Flare)をイメージしたリング状のオブジェ。手作業では精度に限りのある、中心に空洞が通っているオブジェを、3DCADでどこまで作れるか試した作品。 その他の提案: CIRCULATION-RING / 曾谷朱音(左中) 二つの輪を重ねることで指輪となるリング。人の手では作り出せない数式的な造形のアイデアは3DCADならではの。 ALVALLEY / 永見はな(右中) 机上を飾るオーナメントであり、個々のピースを取り外すとプレスレットとなる。 mass-ring / 花井円香(左下) 大・小、丸い、平たい、分厚い、細長い、さまざまな形が集まった立体リング。3DCADの操作の過程でできた偶発的な造形。 CUBIST / 森川裕司(右下) アルミ削り出しによってグラフィック模様を施したルービックキューブ。アルミ材でありながらオブジェのような存在感が生まれる。

自社アパレルブランドの新展開

富山大学芸術文化学部で「デザイン展開(プロダクトデザイン実習)」を学ぶ18名の学生が、合成繊維製品の企画・開発から、染色・起毛・縫製などの高付加価値仕上げ加工、販売までを一貫して行うIAAZAJホールディングス(株)と連携。リアリティのあるデザイン力、制作力、社会展開力を養い、社会的評価までを含めた総合的なプロダクトデザインを学びながら、連携企業の強みを活かした「アパレルブランドの新展開」をテーマとして、素材や技術を一から見直し、生活の中に求められるアパレルの価値を探りました。連携企業のブランドや技術を理解するガイダンスと工場見学から始まり、素材探究、コンセプト立案、アイデアプレゼン、設計、試作を進めていきました。最終プレゼンが行われた後も、商品化に向けてブラッシュアップが行われ、連携企業の通販サイトから続々と販売が開始されています。

◎ 日程

- '20.6.26 ガイダンス
- 7.7 工場見学
- 7.10-7.17 デザインワーク
- 7.21 中間プレゼンテーション
- 7.22-8.14 指示書作成 / 広報ツール・プレゼンワーク
- 8.18 最終プレゼンテーション



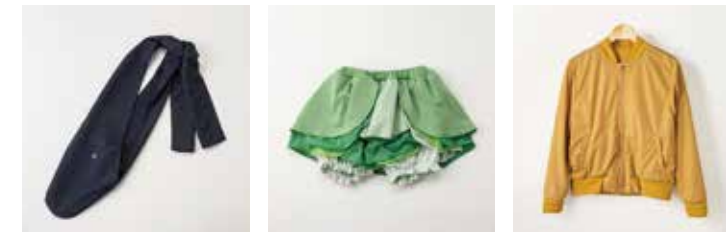
◎ 参加学生の感想

- 富山県という地方でも、日本のものづくりを支える重要な役割を果たしている企業があることに気づくことができてよかったです。
- アイデアがなかなか実現までつながらず、デザインから製品化するまでの難しさを改めて感じました。
- 就職先として視野に入れていなかったアパレル分野でも、デザイナーが関わって服が作られていることを知りました。化学繊維について、詳しく知ることが出来て面白かったです。
- 様々な人とのコミュニケーションを通じてものができるのだと、改めて実感しました。
- これまで学校の授業で行ってきたこととは違って変わり、企業と合同で行われたこと、自分の提案がモノとなって世に出るということで、提案に対する責任感が強まりました。

◎ 協力企業のコメント

当社の中心事業であるOEMに加え、今後は自社製品の製造も拡大したいと考えており、当事業に参加しました。デザインありきのスタートに現場はとまどっていましたが、学生の皆さんの情熱に刺激を受け、18点の試作ができました。今までにない思考回路を使ったので苦労はしましたが、スタッフにとって良いトレーニングになりました。また参加させていただきたいと思っています。 / 小田浩史氏、石地敦司氏 (IAAZAJホールディングス(株))

◎ 提案



グループテーマ:農業 (左から1、2、3)



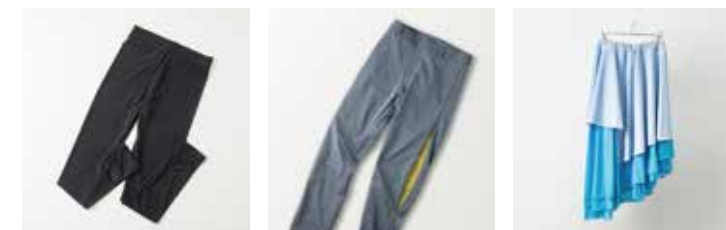
グループテーマ:海 (左から4、5、6)



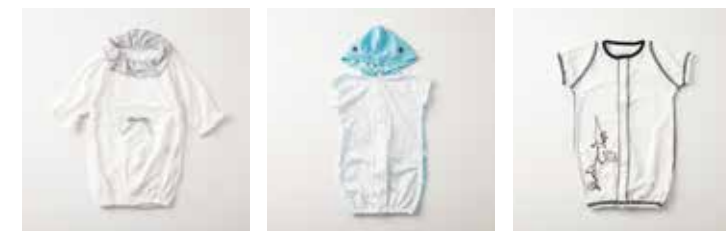
グループテーマ:環境 (左から7、8、9)



グループテーマ:雨 (左から10、11、12)



グループテーマ:気候 (左から13、14、15)



グループテーマ:優しさ (すべて16)

1. Flourish フローリッシュ / 飯塚敦 ハサミなどを収納できる花屋のスタッフ用バッグ。服の上から身につけるショルダータイプで、左右どちらが利き手でも使い易い。
2. レタスモチーフ子供服 / 林優佳 しわ加工素材を用いたレタスをモチーフにしたデザインのショートパンツ。
3. のうかのむすめ NOUKA NO MUSUME / 五十嵐悠 稲作農業服としての機能を保ちつつ、まるで普段着のようなデザインの農業服。
4. 色が変わる女の子の水着 / 石田鈴奈 水に濡れることで色が変わる女の子の水着。海で遊ぶことが楽しくなる一着。
5. PASYA NIKO / 太田未優 海での日焼けや怪我から親子の体を守るサポーターセット。
6. 快適水着 / 岩佐月 撥水・速乾水着。体温を奪われずに済み、着脱が容易。不快感も軽減できるマリンウェア。
7. chrono / 加藤彩乃 経年劣化を楽しむ化粧ポーチ。エイジングによってオリジナルに変化するデザイン。
8. 大切に使いたくなるエコバッグ / 鎌上大輔 タオル生地で洗うことができ、長く使うことのできるエコバッグ。
9. 端切れを使ったファッションハット / 笹木梨花 規格から外れ、廃棄されてしまう端切れを使ったファッションハット。
10. PASOCK / 高崎文菜 雨からパソコンを守るパソコンケース。靴下のようにどんなパソコンにもフィットする。
11. mizutama / 立田怜奈 雨粒に当たると水玉模様が現れる手袋。雨の日のささやかな楽しみを提供する。
12. FOR / 徳田真奈美 陸上選手がより快適な状態でレースに挑めるように開発した、遠心力で乾かすシューズドライヤー。
13. 美-nus / 秦千里 美脚に見える快適タイツ。濡れた時のタイツのツヤや質感に注目したもの。
14. ビジスポパンツ / 林原穂高 忙しいビジネスマンのためのパンツ。普段はスラックスだが側面のファスナーを開けるとスポーツパンツに早変わりする。
15. ひらみ / 八島綾香 異なる2つの布素材を使った、風を感じることができるスカート。風をファッションの一部に取り込んだ。
16. Feather / 山上桃、和久田美紅、梅笑寒 赤ちゃんに優しい化繊素材のロンパース。(音のなる・着ぐるみ・縫目のあたらない)

産業シーズを発展させたプロダクトとブランド開発

法政大学デザイン工学部で「システムデザイン」を学ぶ13名の学生が、連携企業である新光硝子工業をクライアントに見立て、プロダクトデザインからロゴ・カタログのデザイン、ビジネスプランまでトータルなブランディングを提案するワークショップを行いました。新光硝子工業の持つ先進的な曲げガラス・合わせガラスの技術を「BtoC」向け製品に転用し、新しいビジネスチャネルを確立する商品を模索しました。今回はコロナ禍で全てのワークショップがオンラインでの開催です。キックオフミーティングで企業の技術について学んだ後、学生はプロダクト案を企業に対しプレゼンテーションを行いました。その後ディスカッションを重ねデザインをブラッシュアップし、最終的には13の試作品ができあがりました。ブランド名からロゴ・PRツールのデザイン、シリーズ展開や販路等の提案がなされ、現在いくつかのプロダクトに対し商品化の検討が行われています。

◎ 日程

- '20.9.9 キックオフワークショップ
- 9.10 デザイン制作
- 10.9 デザインプレゼンテーション
- 10.10- 新光硝子工業にてプロトタイプ制作
- '21.1.26 プロトタイプと共に最終プレゼンテーション



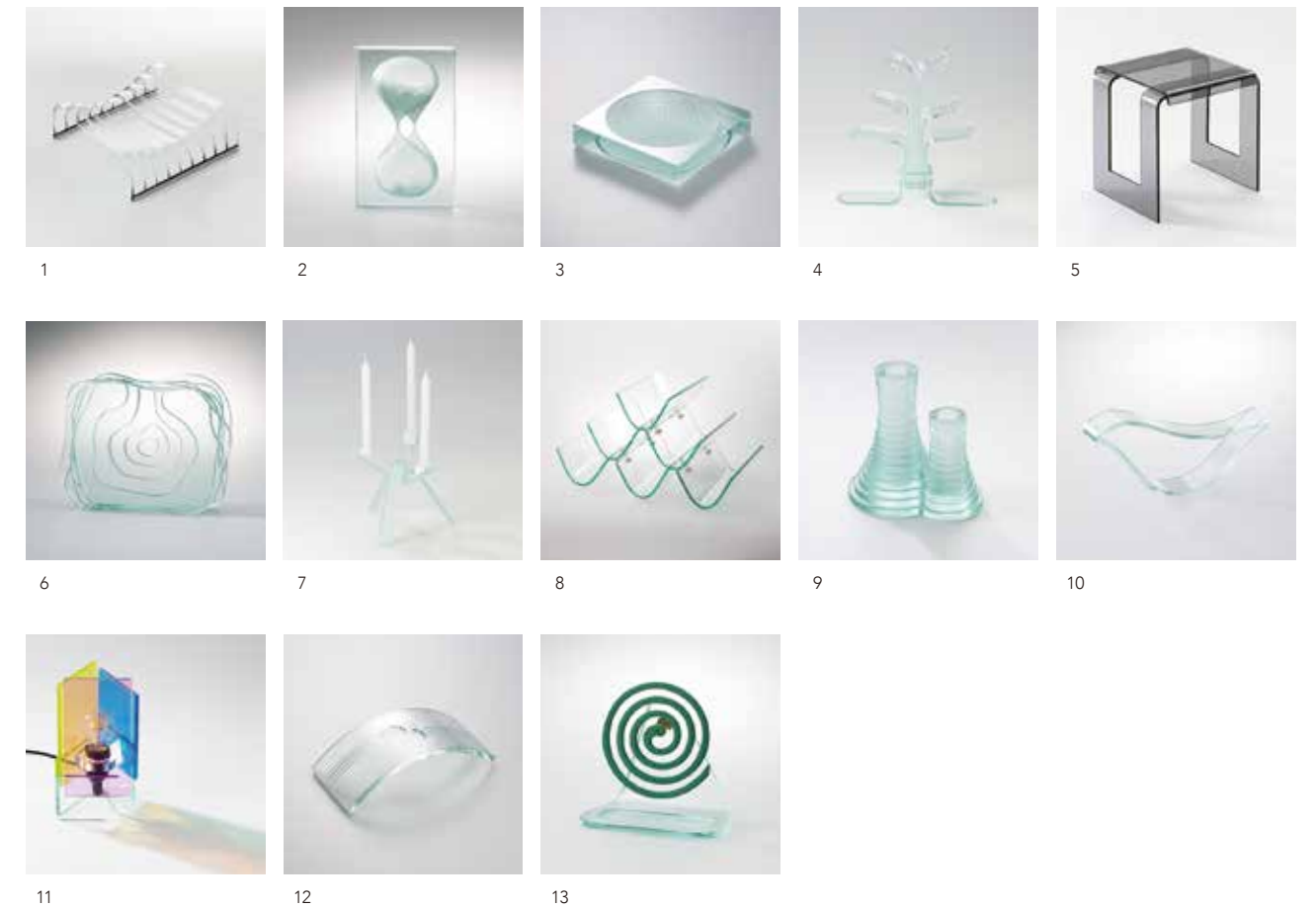
◎ 参加学生の感想

- 企業の方の生の声や反応を見たり聞いたりできて、本当に良かったです。
- 素材の魅力を強く感じました。段ボールや3DCADで作っていたものが、ガラスのプロトタイプになって届いた瞬間が一番印象に残っています。
- 新光硝子さんの技術と自分のやりたいこと、うまく折り合いをつけてデザインすることが難しかったですが、大変勉強になりました。
- こちらが提案した難しい造形も高い技術力と強い挑戦の気持ちで乗り越えていく職人魂のようなものが見られたのが印象的でした。
- 富山のデザインに対する力の入れ方に熱量を感じ、さらに様々な企業の技術を知りたくなりました。

◎ 協力企業のコメント

BtoC向けの商品開発や新たな販売チャネル構築に向けたデザイン力強化のため、当事業に参加しました。私たちが驚くようなデザインや用途の提案があり、とても可能性を感じました。形にできるのか不安もありましたが、とにかくトライしようと、方法を模索し試作を実現していきました。新しいガラスの曲げ方に挑戦したり、弊社にとっても非常に刺激となった事業です。
/ 屋敷和秀氏 (新光硝子工業(株))

◎ 提案



1. bands / 浜田怜威 「曲面の分解」をコンセプトにデザインしたフルーツボウル。同一形状の曲げガラスをずらして配置することで疑似的に三次曲面を表現している。
2. SHINKO SANDGLASS / 小野遼也 サンドブラスト加工によって削り出された凹空間を利用した、板状の砂時計。くびれの部分をあえてずらすことで、2つの砂の通り道を生み出している。
3. Glass Grater / 細井匠馬 板ガラスにサンドブラスト加工を施し作られた薬味用のおろし器。おろし器+皿、すり鉢などのシリーズ展開を想定した。
4. conomi / 古川日菜 ジュエリースタンド。ジュエリーを置くガラス板の向きがそれぞれ異なるため、見やすく取り出しやすい。
5. GLASS100 / 白川ゆい カラー板ガラスに曲げ加工を施した全てがガラス素材で出来たテーブル。天板ガラスと脚部ガラスの重なりは、テーブルに色の濃淡を生み出す。
6. sui / 長谷川ひろな 合わせガラスの技術を応用したドライフラワーのための花瓶。水の波紋をモチーフにしている。
7. Bent / 桑嶋玄樹 曲げ加工とサンドブラスト加工を施したキャンドルスタンド。一輪挿しやカトラリーレストなどのテーブルウェア・シリーズの展開を想定した。
8. CURVE / 武内紗永子 ガラスの曲げ加工技術を用いたワインラック。ワインクーラー、栓抜き、カッティングボードから成るシリーズ。
9. Millefeuille / 土肥祐大 ガラスの端面で魅せる花瓶。結婚式の引き出物として、新郎新婦の身長や家族構成に合わせたシリーズ展開ができる。
10. ゆらゆら / 望月亜美 揺れる鳥の置物。曲げ加工の施されたガラスのゆらゆらと揺れ動く姿はなぜだかずっと眺めてしまう。
11. Overlap / 美人傑 色ガラスの特性を利用した、光、影、色が交差する照明。非日常な世界感を演出する。
12. 薫橋 / 齋藤碧 ガラス表面にサンドブラスト加工を施した無電源のアロマディフューザー。模様部分にアロマオイルを垂らすと毛細管現象によって香りが広がる。
13. 透夏 / 磯崎凌 「硝子を通して夏を映す」をコンセプトにした夏のギフト製品シリーズの蚊遣り。

2020年2月27日(土)、今年度の事業成果を発表し、参加者同士の意見交換や交流を図る「とやまデザイン・トライアル成果発表会」を富山県高度化センター会議室で開催しました。法政大学はオンラインでの参加となりました。

◎ 参加者

岡英明氏 ((株)ウイン・ディー)	安積伸教授 (法政大学デザイン工学部システムデザイン学科)
小田浩史氏 (IAAZAJホールディングス(株))	法政大学デザイン工学部システムデザイン学科の皆さん
屋敷和秀氏 (新光硝子工業(株))	桐山登士樹 (富山県総合デザインセンター所長)
内田和美教授 (富山大学芸術文化学部)	岡雄一郎 (富山県総合デザインセンターデザインディレクター)
山上桃さん、徳田真奈美さん (富山大学芸術文化学部)	座談会コーディネーター: 林口砂里 (エビファニーワークス代表)

◎ 成果発表

富山県総合デザインセンターより当事業の概要やこれまでの歩みについて説明後、富山大学芸術文化学部の代表2名と、法政大学デザイン工学部の皆さん(オンライン参加)により、それぞれの取り組みについての成果発表が行われました。



◎ 作品展示

成果発表会前後の1ヶ月間、同会場の富山県総合デザインセンター展示室で、今回連携した3大学の試作品や動画などを展示しました。加えて、オンライン上で、試作品の写真や3Dデータ、コンセプトボードなどを見ることができるウェブ展示を同時開催しました。 [www.toyamadesign-trial.net]



◎ 座談会

成果発表会の後半では、参加企業や担当教員の皆さんとともに、座談会を行いました。

TOPIC 1: 産学官連携や日本のものづくりの未来

日本のものづくりの未来を見据えて、産学官連携プロジェクトの意義と課題についてお聞きしました。

安積 法政大学は近年、首都圏出身の学生の割合が増えており、首都圏が世界の中心だという錯覚を持っている学生も多くいます。私は首都圏の価値観に縛られて生活しているということに対して疑問を持たなくてはならないと常に思っています。デザイン活動を通して、東京でない土地の魅力的な産業や技術を紐解き、さらにその中で日本の文化や産業技術などの多様性や面白さ、魅力を学んでいくことができるのはこの事業の素晴らしい価値です。さらに、通常の授業では難しい、実際の産業と関わり本物の素材の魅力を学んだ上で、大きな枠組みに対しても発案する訓練のできる貴重な機会でもあります。工場や工業製品、クラフツマンシップなどは、土地の文化や気候風土に大きく影響されて発生していると思います。今回はコロナ禍で工場見学に行けず、深い部分まで技術を感じることができなかった点が、非常に残念でした。

内田 これまで日本では、デザインというと「意匠」という意味でしたが、ようやくデザイン = 「設計」という考え方へ、意味合いが包括的に変わってきています。一方、デザインの領域が広がった分、どうつなげて共有していくかが非常に重要です。HUBとなる人たちが求められており、デザインセンターはそういったデザインコーディネーションの知の拠点だと思います。大学におけるデザインの教育は今のところ、学術的な知の拠点にとどまっています。この事業を通じて、これからの社会にどうクリエイティブな人を生かしていくか、企業の方とも一緒に考えながら豊かな社会や新たな価値を作ろうと取り組みを広げているのが現状です。今回、我々はチーム制をとっており、学生は企業側のコーディネーターと直接やりとりをしていました。そのため個別のやりとりの把握と共有が難しかった点は反省点です。出来上りの質などは個人やチームに委ねられ、ばらつきが生まれてしまいました。本当のデザインは何ヶ月も何年もの月日を重ねて製品にしていくものです。今の授業時間の中ではできることに限りがあります。今後は、日本や海外の他大学とともに取り組む仕組みがあると良いのではないのでしょうか。他大学との共同の授業を通して学生は大きく成長します。

岡雄一郎 海外の企業では多様な大学から学生を集め、インターンとして同じオフィスで仕事をする例があります。そうすると化学反応がおきる。当事業でもデザイン関係の大学だけではなく、エンジニアリングなど対象となる学校の範囲を広げてほしいと思いました。

安積 コラボレーションしながら同時に個として競い合うというような仕組みができれば、化学反応が起きるのではないかと感じます。

TOPIC 2: デザインによる課題解決

今回の取り組みを通じてデザインの活用について意識の変化や感じた課題があったか、協力企業のみなさんにお伺いしました。

小田 今回の事業でプロトタイプができあがりましたが、開発メンバーとしては、もっと掘り下げて最終製品として仕上げ、どう売っていくのかというところまで詰めたかったと思います。しかし、通常一年以上かけて行うことを、学生さんたちが3ヶ月で行うのは物理的に難しかった。途中を端折ってしまうのでは意味がありません。最低でも半年間の時間が欲しかったというのが本音です。また今後は、学校単位ではなく「私は繊維をやりたい」という人は繊維チーム、ガラスはガラスチームといったように、チーム制で進める方が良いのではないのでしょうか。富山県内の企業は、ものづくりの技術は持っているものの最終製品をどう売っていくのかを考えるのが苦手の企業が多いと感じています。ぜひこの事業を広げて行っていただきたいです。

屋敷 弊社は、他企業から「こういうガラスを作れないか」「こんなふうに曲げれないか」などの問い合わせがあってはじめて仕事が始まります。一方、その技術が必要ない場合には採用されません。今後は自分たちで新規事業を開拓していく必要性を感じています。今年の取り組みを通じて、新しい提案をしていくためにはデザイン力、設計する力が必要になるということも、より強く感じました。

岡英明 弊社はそもそもがデザイン、試作などで商品開発を支援する企業ですので、自社での商品開発を目指している他の事例とは意味合いが異なります。スタッフも日常行っている業務の一つとしてこの事業に取り組んでいたと思います。ではどう関わるのが良いか。ものづくりの知見を幅広く持っていると感じていますので、学生と企業さんが何かやろうとして行き詰まった時、弊社が入ることで、新しい提案ができたり、ことが早く進むお手伝いができるのではないかと感じています。

林口 ウイン・ディーさんの存在を、いろんな学生に知ってもらおうというのもこの事業を行う大事な点かと思っています。

TOPIC 3: 今後のマッチングスキームについて、インターンの可能性

富山県にある優れた技術を持った企業を学生たちに知ってもらおうとはじまった「とやまデザイン・トライアル」。次のステップとして、インターンシップの可能性について探ります。

内田 富山大学の中ではすでに大学がコーディネーションしサポートするインターンのプログラムがあります。ただし実際の就職に大きくつながっているとはあまり思えません。地方なので就職率は下がっており、学生たちにとってインターンの真剣味が増えています。デザインセンターの後ろ盾があった上で、クリエイティビティを活かせるような形のインターンがあるといいと感じます。

安積 首都圏の大学としては、やはり地方企業に関する情報が少なすぎるというのがネックです。情報をいただければ飛びつく学生もいます。学生の中での地方への心理的抵抗はなくなってきており、むしろ地方にもっとお宝があるんじゃないかというような感覚になっています。きっかけとしての情報が足りてないのだと思います。また、3、4年生は忙しくてあまり時間がない。1、2年もしくは院1年生は時間があるので、彼らが参加できるプログラムがあるとありがたいし、効果もあると思います。

総括

桐山 これまで日本のデザイン界は閉塞感があって、木を見て森を見ずという形態が長く続いていました。私はそれを壊したいと思い、28年間、この富山で世界にないようなデザインセンターを作ろうと、さまざまな事業を企画し取り組んできました。今日の発表を通じて、皆さんとの新たなプラットフォームがもっと作れると感じています。コロナ禍でもつながることは難しくありませんでした。次の時代を見据えて新たな可能性を探りたい。そのためには産学官の連携、人との連携が大事だと思っています。デザインセンターも次に向かっていきますので、関係者の皆さんには引き続き協力をお願いします。

◎ アンケート

当事業の目的の一つである「企業のデザイン人材確保」の参考とするため、本年度のワークショップに参加した学生の皆さんにアンケートを実施しました。(回答数: 36)

Q1. 回答者の出身地

A. 富山県(11%) B. 関東(39%) C. 中部(19%) D. 関西(11%) E. 東海(11%) F. 四国(3%) G. 海外(6%)

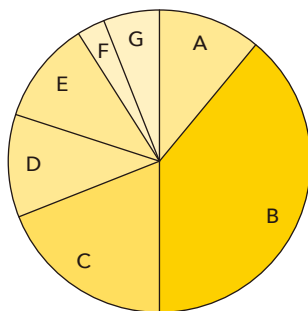
Q2. 今回のワークショップを通じての、富山県のものづくりに対する印象の変化

A. 理解が深まり、大変よい印象を持った(72%) B. まあまあよい印象を持った(28%) C. 特に変わらない(0%)
D. あまりよい印象を持たなかった(0%) E. 印象が悪くなった(0%)

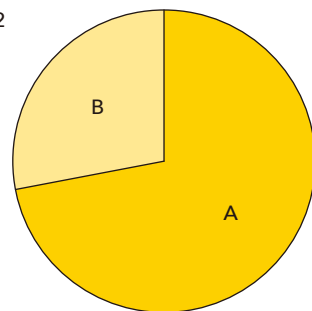
Q3. 今回のワークショップを終え、富山県で就職をすることに對しどのように感じるか(複数回答)

A. ご縁があれば、連携企業にぜひ就職したい(8%) B. 連携企業に限らず、よい求人があれば積極的に検討したい(44%)
C. 連携企業に限らず、よい求人があれば検討してもよい(31%) D. 連携企業への応募を検討したい(2%)
E. 富山県での就職についてやや後ろ向きである(5%) F. 富山県での就職は考えていない(10%)

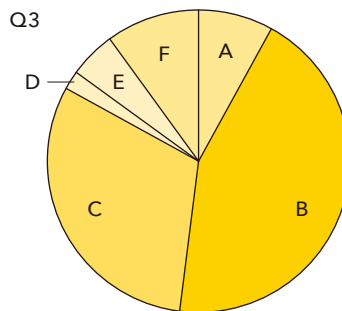
Q1



Q2



Q3



◎ 担当教員のコメント

富山耕治教授 (金沢美術工芸大学工芸科鑄金専攻)

工芸分野における鑄金の役割は、工芸造形表現から産業工芸表現と多岐にわたる金属という素材による可能性の追及にあります。このことは一品制作における鑄造から、ブランディングを伴う少量多品種のプロダクツの鑄造までの制作表現ということでもあると思っています。また工芸という手仕事の世界においてもハイエンドなデジタルファブリケーションへの対応、3Dソフトの指導から3Dプリンターを含めたモデリングマシンの立体造形への応用まで、今後ますますその重要性が問われるであろうと感じています。また現在のコロナ禍における社会機構の変化に伴う新たなグローバルゼーションによる様々な市場の変化や動向にも対応が迫られています。そのような社会情勢の下で、今回のワークショップを通じて改めて、工芸とデザイン、そしてエンジニアリングへの関係を模索することの意義を痛感しました。学生たちが学外にていろいろなことに慣れ親しみ、それを形として残していくことはとても意味のあることです。工芸を軸としたデザインシンキングの方向性がより多様化していく中で、このワークショップを通じて、より高度な造形性と特殊性を備えた思考を持った若い人材の育成に繋がっていただければと思っています。

内田和美教授 (富山大学芸術文化学部)

昨今、情報は得られても自分の実になる実体験ができない社会、さらには失敗が許されないような社会が構築されてしまっています。学生達には、実践的な場でぶつかり合い考えながら自分の中に落とし込んでいくような経験が必要です。

そのような背景からこの5年間、富山県総合デザインセンターとともに、大学という範囲だけではなく、企業の方もともに参加しながら、デザインを核にした持続可能な教育プログラムを強化させてきました。

この取り組みで重要なキーワードは「つながる人」です。このプログラムでは企業がどのような価値観やプロセスで製品を製造しているか、どんな課題があるのかなど、企業の方とのコミュニケーションを通して知ることができます。大学はクローズドな部分がありますが、学校外の人との会話を通じて、学生自身が何かに気づいていたり、アクティブにマインドステップアップができる稀有なプログラムです。社会に出ていく前段階として非常に役に立っていますし、この授業体験を通じて学生の意識が変わっていくのが感じられます。

これまでのこの事業をきっかけに就職につながった例もあります。就職した先輩が企業側の教師となって戻ってくるということもありました。デザインがコトを変えていく、デザイン教育が人や地域を変えていくというような広がり、さらに、人がつながることで広がる「デザインの杜」を強く実感しています。継続は力です。これからも続けていきたいと思っています。

安積伸教授 (法政大学デザイン工学部システムデザイン学科)

私達のゼミであるヒューマニティデザイン研究室では、「産業シーズを発展させたプロダクトのブランドと開発」というテーマで、毎年、地域や産業、技術を変えながら取り組みを行なっています。

この課題では、生活機器をデザインすることを一つのルールとして設定していますが、同時に、プロダクト単品のデザインだけでなく、シリーズとしてコンセプトを立て、最低3種類のプロダクトデザインを行い、ロゴ、パッケージ、リーフレットの制作、売り方やビジネスモデルの考案までを行うようにしています。今日、産業を支えるクリエイターには、デザイナーとしての役割に加えディレクターやプロデューサーとして、モノの世界観やそれをどう伝えるかまで範囲を広げてアイデアを出していくことが求められているからです。

本年度は、新光硝子工業さんが持つ技術を学生なりに咀嚼し、新しい提案を行い、参加学生1人につき1点のプロトタイプを製作いただきました。昨今、樹脂などの代替素材が広まるなか、ガラスという本物の重厚な素材を使った製品に触れ、その価値を理解できるのはとても有意義なことだと感じています。

当事業は、実際の産業に関わることで、デザインや製品開発を取り巻く状況を深く理解することができます。学生たちにとっても、自分の知見を実際の社会にどう結びつけていくのか、自らの思考の特性や着眼点の個性を発見できる、実践的なすばらしい機会だと感じています。