

ティーチング・ポートフォリオ

日本国際学園大学 経営情報学部 ビジネスデザイン学科

高嶋 啓



日本国際学園大学

JAPAN INTERNATIONAL UNIVERSITY

目次

教育の責任	1
1. メディアデザイン分野における指導目的	1
2. 担当科目	1
教育の理念	2
1. 地域社会の発展への貢献と未来を切り開く学生の育成	2
2. 能動的発想法による課題解決を目標とした授業	2
3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み	3
教育の方法	4
1. 実践的にデザインによる地域の防災サインインフラを取り入れた授業	4
2. 講義・演習による学生のモチベーション向上への取り組み	4
3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み	5
教育の成果 および 今後の目標	5

教育の責任

1. メディアデザイン分野における指導目的

これまで日本国際学園大学メディアデザイン分野において、グラフィックデザイナーや映像クリエイターなど、メディア領域での表現者を志す学生に対し、メディアデザイン演習、グラフィックデザイン、メディアリテラシー、デッサン、映像サウンド表現など、幅広い分野の教育を行ってきました。

講義科目としてのメディアリテラシーでは、メディア社会における批判的思考力と情報活用能力を養い、実技科目においてはアクティブラーニングを重視し、学生一人ひとりの内面に寄り添いながら、目的意識の醸成と主体的な表現活動の促進を教育の核としています。特に、1・2年次といった早い段階から、私自身の研究テーマでもある地域映画祭の運営やメディア発表活動への参加を学生に促しており、これにより制作物の発信の場を提供し、緊張感と責任感を伴う学習体験を通して、外向的な志向と社会との接点を持った学生の育成につながっています。

さらに、教育活動と連動した地域連携にも力を入れており、地方創生を担う人材の育成や、大学を拠点とした地域産業の活性化を視野に、学生による地域デザイン展示の開催や地域住民との交流活動を実践しています。これらの取り組みを通じて、教育の枠を越えて地域とつながりながら、これらの取り組みを通じて、教育の枠を越えて地域とつながりながら、災害や変化に強く、地域それぞれが自立して支え合える社会づくりへの貢献も目指しています。

2. 担当科目

現在（2025年度現在）の担当科目とその概略は以下のとおりである。

科目名	対象学年	受講人数※	授業形態	必修選択	科目区分 (カリキュラムにおける位置づけ)
コンテンツデザイン入門	1	25	講・演	選択	入門科目群 (1年次から履修できる教養系科目)
メディアデザイン基礎	2	0	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
メディアデザイン入門	3	0	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
情報・デザイン入門 B	4	0	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
DTP1(計画と資料の収集)	2-4	39	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
DTP2(印刷メディア演習)	2-4	31	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
(つくば)専門演習ゼミ1	3	7	演習	選択	専門発展科目
(つくば)専門演習ゼミ2	4	1	演習	選択	専門発展科目
グラフィックデザインA	2-4	39	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
グラフィックデザイン B	2-4	34	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)

映像サウンド表現A	2-4	15	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
映像サウンド表現 B	2-4	12	講・演	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
デザイン基礎 A	2-4	23	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
デザイン基礎 B	2-4	23	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
デザイン基礎 A②(集中講義)	1	57	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
デザイン基礎 B②(集中講義)	1	43	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
卒業研究	4	0	演習	選択	卒業研究
情報デザイン 1	3-4	1	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)
情報デザイン 1	2	1	演習	選択	専門基礎科目 (情報・デザイン専攻)

※受講人数は過去の実績による平均受講人数

教育の理念

1. 地域社会の発展への貢献と未来を切り開く学生の育成

私は、グラフィックデザインや映像制作、情報デザインなどの授業を通じて、学生一人ひとりが自分のアイデアや思いを、ビジュアル・コミュニケーションとして社会に発信できる力を育てたいと考えています。

そのための実践として、授業では駅ビルでの大型タペストリーコンペティションやつくばショートムービーコンペティションなど、学外発表の機会を多く取り入れています。これらの活動は、学生にとって単なる課題制作にとどまらず、「誰かに見せる」「社会に伝える」という意識を育む大切なステップになります。緊張感と達成感のある経験を重ねることで、学生たちは創造力と責任感を持って、自分らしい表現に挑戦する姿勢を身につけていきます。

また、こうした作品制作の過程では、地域の課題や社会の現場に触れる機会も大切にしています。地域をテーマにした課題やフィールド活動を通じて、地域社会との協働や対話が生まれ、学生たちは「表現の力で誰かに寄り添う」ことを実感しながら、社会的な視点でデザインの専門性を磨く力を高めていきます。

私はこれからも、学生が学内外で実践を重ねながら、表現の楽しさと責任を感じ、地域や社会とつながる経験を通して、未来を切り開く力を持ったクリエイターや表現者を育てていきたいと考えています。

2. 能動的発想法による課題解決を目標とした授業

私は、デザイン思考とアート思考を掛け合わせることによって、学生が「発見・感動」「計画・実行」「表現・発信」「評価・考察」といったプロセスを繰り返しスパイラルさせていくことが、創造

的な学びの核になると考えています。この思考の往復を通じて、学生が卒業後5年、10年先にもわたって表現活動を自らの仕事として継続できる基盤を築けるよう、指導に取り組んでいます。

そのためには、単に技術や知識を教えるだけでなく、将来の方向性や目標を自ら持てるようになることの大切さを伝えることが欠かせません。学生が自己の価値観や関心と向き合いながら、自分の表現を社会につなげていくには、技術的な指導とともに、精神的・感情的な支援（メンタル面の指導）も含めた総合的な教育が必要だと感じています。

その一環として、メディアリテラシーの講義による知識の習得と、アクティブラーニング形式の実技指導の両面からアプローチし、学生一人ひとりの内面を丁寧に見つめながら、目的意識の醸成と主体的な学びの促進を目指しています。

特に、1年次や2年次といった早い段階から、私の研究テーマでもあるデザインを通じた地域貢献活動への参加を促し、地域映画祭や展示企画、コンペティションなどを通じて、映像・メディア作品の社会発表の場を設けています。こうした実践の中で、学生は他者の視点を意識し、責任を持って表現を行う経験を重ねていきます。そこには、適度な緊張感と達成感が生まれ、結果として、より外に開かれた視野と社会的な志向をもつ学生の育成へとつながっていくと考えています。

3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み

これまでつくば市で取り組んできた「つくばショートムービーコンペティション」や「大型タペストリーによる空間デザイン展」など、地域に根ざした芸術実践のノウハウを、新たな学びの場として多摩地域や登戸・新百合ヶ丘エリアへ移植・応用していきます。

たとえば、学生と地域住民が協働で挑むアクティブ・ラーニング型授業として、自治体や商店街、企業などとの連携によるショートムービーコンペティションやタペストリー・空間演出プロジェクトを実施します。

これらの活動では公共空間や空き店舗を舞台に、まちの文化資源や民話、記憶を素材にした創作を行います。地域の歴史や文脈をリサーチしながら形づくり創作活動を通じて、学生は単なる「表現者」ではなく、人と場をつなぐ関係性のデザイナーへと成長していきます。

さらに、こうしたプロジェクトには自治体、地元企業などが協同し、学内だけでは得られないリアルな社会との接点を提供します。フィールドワーク、ワークショップ、パブリックアート制作などを通じ、参加学生は自分の表現が社会に参加し、誰かの暮らしに影響を与えるという実感を得られる構成にしています。

この教育アプローチは、まさにリサーチマップで紹介されているように、高校・大学・市民が一体となった地域芸術活動を核にした実践的なプロジェクト群（例：「つくばショートムービーコンペティション」の実行委員長としての関与）と連携しています

結果として、学生自身が発見・共創・発信・評価のスパイラルを体験しながら、地域の文化を豊かにし、新たなまちづくりへ参画する力を育成できます。アートと公共性が交差する場で学ぶことは、極めて実践的な教育の展開であり、地域と共に未来を描く力あるクリエイターを育む基盤になります。

教育の方法

1. 実践的にデザインによる地域の防災サインインフラを取り入れた授業

これまで筆者は、不特定多数の利用者に配慮した実践的なサインデザインに取り組んできました。特に、つくば市に隣接する商業施設では、筆者が計画・設計を行った駐車場サインが現在も多くの来訪者に活用されており、公共空間におけるわかりやすく安全な誘導表現の重要性を実感しています。

このような実践経験をもとに、近年では防災サインの公共性とわかりやすさをめぐる研究課題に取り組んでいます。災害弱者を含めた幅広い人々に向けた防災教材の開発は、急務の社会的課題となっており、視覚的に伝わりやすい防災サインインフラのデザインと、その策定に関する調査を進めています。

特に、東日本大震災や熊本地震などの大規模地震災害に加え、近年頻発する異常気象による水害・土砂災害などを踏まえ、災害発生時に生死を分ける可能性の高い初期対応フェーズに着目。視覚的に誰にでも伝わる、防災行動のサイン設計においては、災害弱者への配慮が不可欠です。

教材のデザインにおいては、形状や色彩、抽象度などの要素が学習者の理解や心理的な受容に与える影響も重視しています。たとえば、写真を用いた教材では、被写体の表情や衣服、背景などがノイズとなり、本来伝えるべき行動の理解を妨げる場合があります。そこで、これらのノイズを排除し、防災行動に特化したピクトグラムによる教材の抽象化を進めています。

現在は、文字情報を付加するか否か、抽象化の度合いや情報量を変えた複数のプロトタイプ教材の開発を計画しており、それらを通じて、効果的な防災教育のあり方を実証的に検討しています。こうした取り組みは、教育現場や公共空間において、防災行動を誰もが主体的に理解・実践できる環境の構築につながると考えています。

2. 講義・演習による学生のモチベーション向上への取り組み

本講義では、地図、タイポグラフィ（文字構成）、ピクトグラム（視覚記号）、色彩学などを中心に、ビジュアル・コミュニケーションの歴史的背景から現代に至るまでの変遷を体系的に学びます。単にデザイン技法を学ぶのではなく、視覚表現が**「誰に、何を、どのように伝えるか」**という本質的な問いに向き合いながら、社会における情報伝達のあり方を考察します。

加えて、写真やイラスト、文字構成などを活用した多様なデザイン表現を知ることにより、学生は自らの感性を広げ、情報と表現の関係性を多角的に捉える力を養います。

中でも、近年再評価が進んでいるピクトグラム（絵文字・絵単語）は、言語に依存せず、対象者の行動や目的地を簡潔に指し示す機能や、注意喚起・危険の警告などの役割を担います。これらは特に、多言語環境や不特定多数の人が集まる場所（公共施設、交通機関、商業施設など）において重要なコミュニケーション手段となります。

本授業では、そうしたピクトグラムやサインデザインの社会的役割と意味についても考察しながら、学生が現実社会で実際に活用されるデザインの制作体験に取り組む環境を提供します。このような実践的な学びを通して、表現が社会に届くという実感を得ることは、学生のモチベーションを高め、深い学習成果につながると考えています。

3. 学生、自治体、企業、などの協働を意識した授業課題への取り組み

本授業では、学生・自治体・企業など多様な主体との協働を前提とした課題設定を行い、地域社会との実践的なつながりの中で学びを深めることを重視しています。特に、公共施設を活用したデザインによる地域貢献活動や、地域資源を活かしたまちづくりに関わるプロジェクト型の課題を通じて、学生が社会の中で自分の表現や専門性をどう生かせるかを体験的に学ぶ機会を提供しています。

こうした取り組みは、地域活性化に賛同する自治体・企業・各種団体との連携を基盤とし、学生の研究や表現が社会に接続する場を創出するものです。たとえば、公共施設やギャラリースペースを活用した研究成果や作品の発表の場の提供、またワークショップ形式による地域住民や関係者との共同制作を通じて、地域と双方向の関係を築く実践が可能になります。

さらに、学生自身の興味や研究テーマに応じて、多様な連携プロジェクトへと発展できる柔軟性を持たせることで、個別の学びと社会との接点を両立させる教育環境を整えています。こうした取り組みを通じて、学生はデザインを単なる表現手段として捉えるのではなく、人や社会をつなぐ実践的なコミュニケーション手段としての視点を育んでいきます。

教育の成果 および 今後の目標

これまで、1年次の「メディアデザイン入門」をはじめとする基礎的な講義・演習科目を通じて、学生がビジュアル・コミュニケーションの原理を理解し、自身の感性や観察力を育む土台を築いてきました。2年次以降は、グラフィックデザインやDTP、映像・サウンド表現といった実践的科目を通じて、表現技術の応用力とプロジェクト遂行力を養い、3年次の「メディアデザイン演習A」では、地域連携型の課題を通じて、学生が社会とつながる表現の場を体験する機会を多く提供してきました。

特に、つくば市を中心に展開してきた「花で描こうフラワーアートプロジェクト」や「つくばグルメ」、「シニア向け広報デザインプロジェクト」、さらには毎年実施している「TUTC タペストリーアートコンペティション」や「つくばショートムービーコンペティション」などの継続的な活動は、学生にとって実社会の中で自らの表現が届く手応えを得る貴重な学びの場となりました。

これらの教育活動の成果として、学生は自らの感性や専門性を社会と結びつける視点を獲得し、プレゼンテーション力やチームでの協働力、公共性に対する意識を高めています。また、地域住民や行政・企業といった多様なステークホルダーとの協働経験を通じて、卒業後にも活かせる実践力を身につけている点も大きな成果のひとつです。

今後の目標としては、こうした地域連携型・協働型の実践教育をさらに発展させ、学生が多様な社会課題に対して創造的にアプローチできる力を育む教育システムの構築を目指します。感性の表現にとどまらず、「誰のための、どのような価値を生み出すデザインか」を問い続ける姿勢を持ち続けられるよう、段階的かつ柔軟なカリキュラムの充実を図っていきます。

また、地域や企業と連携したプロジェクト型授業の中で、学生の成果物が実際に社会に活用される機会を増やすとともに、フィードバックや評価の仕組みを取り入れることで、教育的効果の可視化と

向上を図ります。今後は、新しい技術・媒体（VR、防災教材など）を取り入れた横断的な学びの場の構築にも取り組んでいきたいと考えています。

✓ その他、担当した学生の成果物（作品や発表の様子等）や教育に関する受賞歴があれば記載

① 「花で描こうフラワーアートプロジェクト」 図案提案・イベント運営（2011-2017）

（主催：つくば中央地区活性化協議会）

キャラクターデザイン授業内で実施した学内コンペティションにより、学生の図案を採用し、つくば駅隣接の駐車場サインをリニューアル。各フロアに配されたキャラクターとサイン計画は筆者が監修し、イベント PR 時の来場者アンケートでは 9 割以上の高評価を得た。

② 駐車場サインデザインの実施（2011-2012）

（一般財団法人つくば都市交通センター）

上記プロジェクトに関連し、東日本大震災への追悼の意を込めた地域参加型のフラワーアートイベントを企画・実施。授業履修生は、ロゴやポスターなどの広報物の制作に加え、現場での運営にも関与し、デザインを通して地域と積極的に関わる経験を通じて、学生の主体性と社会性が育まれた。

さらに、PR 活動は商業施設であるショッピングモール内で実施され、親子連れを対象にした塗り絵体験コーナーの企画や、学生がデザインしたオリジナルエコバッグの配布、来場者へのアンケート調査なども積極的に行った。これにより、学生は実社会に向けてのコミュニケーションやフィードバックの重要性を体

③ 地域活性化のための飲食店紹介プロジェクト「つくばグルメ」（2014～2019）

（一般財団法人つくば都市交通センター）

ゼミ活動として、つくば駅周辺の飲食店を取材・編集・デザインし、フリーペーパーを制作。毎年約 3,000 部を発行・配布し、地域情報の可視化と来街促進に貢献。2019 年度まで 6 号を継続発行。

④ シニア文化活動における広報デザインの実践（2017）

（つくば文化協会）

専門演習ゼミにおいて、ポスターやプログラム等の広報物を学生がデザイン・制作。シニア世代との協働による地域文化事業支援として評価され、同協会より感謝状を受領。

⑤ 「TUTC タペストリーアートコンペティション」実施（2015-2025 予定）

（日本国際学園大学 × 一般財団法人筑波都市交通センター）

学生による大型タペストリーデザインをコンペ形式で募集し、優秀作を商業施設内の「プラザ・パフォーマンス・ギャラリー」に展示。空間デザイン・公共性・地域貢献の視点を取り入れた作品制作を通じて、社会とつながる表現教育を実施中。

⑥ つくばショートムービーコンペティションの実施・運営（2013-2025 予定）

（主催：つくばショートムービーコンペティション実行委員会）

映像制作を学ぶクリエイターを対象に、広くエンターテインメントテーマと、地域の魅力や課題をテーマとした短編映像作品を募集・展示するプロジェクト。筆者は立ち上げ時より企画・運営に携わり、現在は副実行委員長を務める。応募作品の一部は地域の広報活動にも活用されており、学生にとっては映像を通じた地域との対話や社会発信の体験となっている。授業やゼミ活動と連携させ、映像表現を社会とつなげる教育機会として継続的に展開中している。