

「コトのデザイン」による地域の課題解決に関する研究

研究内容

デザイン領域の1つである『情報デザイン』には、User Experience DesignやUser Centered Design、Co-Designに代表されるような、ユーザー関与を伴うデザインプロセスが存在する。本研究ではこれらのデザインプロセスを応用し、ユーザーの活動や経験に基づく『コトのデザイン』による地域の課題解決を試みる。

コトのデザインによる課題解決では、地域の課題を定義することからはじめる。そのために、地域の人々との対話、実地調査によるニーズや経験の掘り起こしを行う。次に、デザインする主体をデザイナー（研究者）からユーザー（生活者）の間で変容させながら、デザイナー視点での課題解決とユーザー視点での課題解決の違いを明確にした状態で、持続可能な製品・サービスのデザインを目指す。



社会福祉法人との連携

地域・産学連携の可能性

これまで、社会福祉法人や病院との共同研究による、グループウォーキングをベースとしたワークショップのデザインや、グループウォーキングの継続要因の分析を行った(2013-2015)。直近では、地域の観光資源の活用を目的に、生活者自身がデザインし運営する「生活者が編集する観光Webサイト」のデザインや、PBL(課題解決型学習)をベースとしたデザイン教育と地域連携を試みている。今後も、東北地方を中心とした地域・組織と連携し、研究者・生活者・学生の3者による課題解決に挑戦するとともに、地域の課題を解決する人材の育成と持続可能な『コトのデザイン』に取り組んでいきたい。



ワークショップのデザイン

このテーマに関連する
東北SDGs研究実践拠点

医工学・健康福祉研究拠点
地域・地場産業振興研究拠点

このテーマに関連する
プロジェクト研究所

地域の暮らし共創デザイン研究所
東北産業デザイン研究所

このテーマに関連するSDGs開発目標



ライフデザイン学部 産業デザイン学科 情報デザイン、デザイン教育、認知心理学

坂川 侑希 SAKAGAWA Yuki

講師、修士（デザイン学）

執筆論文

『コトのデザイン』の分析と可視化の試み（知識共創,2018）



KeyWord

情報デザイン、コトのデザイン、地域連携、産学連携、PBL、Co-Design