

# 物語を載せた立体カードを製作する

## 目的

- ・環境への配慮と、ユニバーサルデザインを念頭においたものづくりを学ぶ。
- ・製品のキャラクターの意義と意図を知り、製品づくりの心を学ぶ。

## 効果

- ・カードの精密な細工や仕掛けにより、さまざまな動きが表現できることを知る。
- ・夢を与える製品づくりに携わることができる自分に誇りをもつ。

## 到達点

- ・夢のあるストーリーを考え、それを色や形によりうまく表現することを楽しむ。
- ・クリエイターのものづくりへの思いを理解し、自分の将来設計の参考にできる。



## 事前学習

講師の経歴と、作品(商品)の資料を見ておく。

## ワークショップの流れ(3日間×2コマ/日)

講師の仕事や経験談について講話



イラストが製品になる工程について説明



立体グリーティングカード製作の手順・コンセプト説明



パーツの製作と彩色



動きを確認しながらパーツの組み立て



講評と質疑応答

## 事後学習

全員が作品を完成させ、講師に郵送。  
講師がコメントをつけて返却。

## …ワークショップを実施して…

### 講師の感想

最初は興味がなさそうにみえた生徒も、時間の経過とともに製作に集中するようになった。製作自体の面白さを発見して行く様子と、製作に取り組むピュアな姿勢に接し、プロ意識を少しだけでも感じてくれているのを実感できた。講師としても、自分の仕事を客観的に見直し、これまでの経験を色々な角度からアウトプットできるとても良い機会となった。

### 先生の感想

イラストレーターとして、作品を実際に世に出している講師の、「製造に携わる者がデザイナーの意図をしっかり把握しなければ、良い製品は作れない」という言葉は心に響いた。生徒たちは熱心に製作し、時間内に作品を仕上げ自信をつけた様子だった。1つのデザインが店頭で並ぶまでに、多くの工程があることを認識し、製品に対する見方も変わったようだ。連続講座にしても良いと感じた。

### 生徒の感想

- ・自分でデザインを考えて作り上げたものを、色々な人が買って喜んでくれるのは、すごく魅力のある仕事だと思った。今後の進路を決めていく上ですごく勉強になった。
- ・デザインがどんどん形になって行くのが楽しくて、時間を忘れて真剣に取り組めた。
- ・日頃、店頭で見ようなかわいいカードを、自分で作れてすごく嬉しかった。
- ・消費者のことを考えながら作って、いつもと違う発見があった。

# 美術コース プロダクト デザイン



講師 境目 朋子  
さかいいも ともこ

## 略歴

イラストレーター

京都精華大学卒業。デザイン会社勤務後、1993年フリーランスとなり、ステーションナリー・グリーティングカード・カレンダー・服飾・雑貨・雑誌・書籍などのデザインを数多く手がける。動物病院のブランドマーク、中部盲導犬協会のキャラクターデザイン、ステーションナリー商品のデザインとアートディレクション等でも活躍し、各地での個展や展示会でも人気を得ている。

## advice points

- 雑貨店などで、グリーティングカードを数多く見ておく。
- カードを送りたい人、カードに込めたい思いを具体的にイメージしておく。

## より発展的な ワークショップを 実施するために

- 四季折々の行事に合わせたカードを製作する。
- 文化祭などで、作品を模擬店形式で展示する。