

市民会館跡地エリア新施設・広場活用ワークショップ

ミルミル フムフム ツクール

主催 茨木市 運営 studio-L

WORK
SHOP
17/24(土)
暮らしをみる

program

- 1 ミルミルフムフムツクールの流れ
- 2 ミルミルフムフムツクールとは
- 3 インタビューセッション
- 4 ワーク「自分のビジョンシートをつくろう！」



ミルミルフムフム ツクールの流れ

「ミルミルフムフムツクール」では、全5回の対面式ワークショップとeラーニングサイトで多種多様な学びに取り組んでいきます。対面式ワークショップでは、一緒に参加するメンバーと交流したりディスカッションする時間を大切にします。eラーニングサイトなどを活用したオンライン講座では、レクチャーやリサーチなどを進めていきます。



対面式ワークショップ

交流・ディスカッション



eラーニング

レクチャー・リサーチ

第1回講座の事前レクチャー

【F】山崎亮 (studio-L代表) より

講座「ミルミルフムフムツクールを始めるにあたり」と同じ動画になります。まだご覧になっていない方はこちらの動画からご覧ください。



第1回のワークショップをスタートする前に、参加者の皆さんには事前にeラーニングサイトに登録いただき、studio-L代表山崎氏の、デザインを学ぶ意義についての講演を見ていただきました。

あいさつ

市役所東側の市民会館跡地エリアに7階建ての施設ができます。ホール、図書館、子育て支援や市民活動支援の施設など、かなり複合的な施設となりますが、使う人がいないと施設はただの箱になってしまいます。みなさんと新施設で企画をしたり活動したりしながら、新施設のソフト面を一緒に磨き上げていけたらと思っています。



市民会館跡地活用推進課長 向田 明弘

ミルミルフムフム ツクールとは

○ワークショップの目的

新施設と広場ができることで、茨木のまちは大きく変わります。皆さんの暮らしも変わるかもしれません。みなさんの茨木での暮らしをおもしろ楽しく充実させていくために、思わず行きたくなる、やってみたくなるような新施設や広場を活用するプロジェクトを生み出すことをめざして、ワークショップを進めていきます。また、デザイン思考というデザイナーが日常的に行っている思考方法を使ってプロジェクトを生み出していきます。

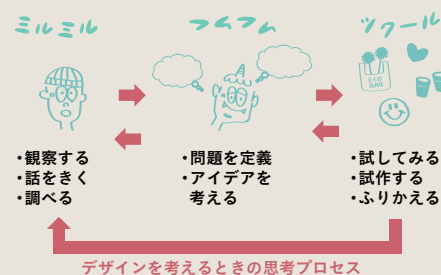
○デザイナーの思考方法

デザインといっても、グラフィックデザインなどのモノのデザインから、ランドスケープデザインなどの空間のデザイン、ソーシャルデザインやコミュニティデザインなどコトのデザインまで様々あります。デザイナーは観察するなどの「ミルミル」と、コト課題を定義してアイデアを考える「フムフム」、試しにつくってみる、やってみるなどの「ツクール」を行ったり来たり、時には最初からやり直してみるなどしながらデザインを考えていきます。

○ミルミルフムフムツクールで大切なこと

デザイナーは現状の課題や実現可能性だけを考えるのではなく、将来こうなったらいいな、これがあるといいななど、未来の姿を描きながらデザインを考えていく「バックキャストिंग」という考え方をします。このワークショップでは皆さんがデザイナーとなり、①とにかくやってみる、②教わるのではなく、自分から学ぶ、③手を動かす！行動する！、④ワクワクと楽しいを大切に、⑤仲間とともにという5点を大切に進めていきましょう。

- Why** みなさんの茨木での暮らしをおもしろ楽しく充実させていくために
- What** 思わず行きたくなる！使いたくなる！
やってみたくなる！
新施設や広場を活用するプロジェクトを生み出す
- How** 「人」こそが非常に重要な要素
創造性を高めるデザイン思考という考え方で



インタビューセッション



これから共に学ぶメンバー同士がお互いを知るために、2人1組となって、1人20分間、それぞれの話をじっくり聞くインタビューをし合いました。その後、テーブル内でインタビュー相手のストーリーを紹介し合いました。

ワーク「自分のビジョンシートをつくろう！」



心から実現したい未来をビジョンといいます。ビジョンを具体的に描くことで、行動を突き動かすことができます。ビジョンシートを使って、やりたいこと、やりたくないことを整理し、実現したい未来を考えていきました。