

公立ほこだて未来大学 2017 年度 システム情報科学実習

グループ報告書

Future University Hakodate 2017 System Information Science Practice
Group Report

プロジェクト名

共感に基づくグローバルデザイン

Project Name

Global Design Based Empathy

グループ名

プロダクト班

Group Name

Product Group

プロジェクト番号/Project No. 10

プロジェクトリーダー/Project Leader

1015180 太田賢吾 Kengo Ota

グループリーダー/Group Leader

1015201 金子尚史 Naofumi Kaneko

グループメンバー/Group Member

1015048 菅野鈴 Rin Kanno

1015188 杉本祥英 Sae Sugimoto

1015190 高木真帆 Maho Takaki

1015224 河端里帆 Riho Kawabata

指導教員

姜南圭, Adam Smith, Andrew Johnson

Advisor

Kang Namgyu, Adam Smith, Andrew Johnson

提出日

2018 年 1 月 19 日

Date of Submission

Jan 19, 2018

概要

本プロジェクトの目的は、異文化への理解と共感によって、多種多様な問題を解決できるグローバルな視点を身につけることである。香港・シンガポール・台湾との国際デザイン交流会に参加し、異文化の人々との積極的な交流を通して国際的な理解を深めるだけでなく、実際に多くの問題を理解・共感し、その問題を解決する一連のデザインプロセスを行う、また、問題解決能力やデザインスキルのみならず、異文化とのコミュニケーションや、理解のためのコミュニケーションツールとしての英語力を養うことも本プロジェクトの目的である。これらの課題を解決するための活動として、デザインプロセスの習得、英語学習および英語によるプレゼンテーション、シンガポールで行われる国際デザイン交流会への参加、展示会の企画および運営、課題解決の為にプロダクト制作を行う。

キーワード 異文化, グローバル, デザイン, 展示会, ワークショップ

(※文責：金子尚史)

Abstract

This project is to acquire a global perspective to solve various problems by understanding and sympathy for different cultures. We participate in international design exchange meeting with Hong Kong, Singapore and Taiwan not only cultivate international understanding through active exchange with overseas but also understand and sympathize many real problems, solve the problem perform a series of design processes. It is also the purpose of this project to cultivate English ability as a communication tool for communicating and understanding not only solving problem skills and design skills different cultures. As an activity to solve these problems, we have learned the design process, English learning and presentation in English, participation in the international design exchange meeting to be held in Singapore, planning and management of the exhibition, product creation to solve the problem.

Keyword Different culture, Global, Design, Exhibition, Workshop

(※文責：金子尚史)

目次

第 1 章 はじめに	1
1.1 背景	1
1.2 目的	1
1.3 現状における問題点	1
1.4 課題の概要	2
1.5 課題の解決方法	2
第 2 章 プロジェクトの概要	3
2.1 問題設定	3
2.1.1 プロジェクト始動にあたって	3
2.1.2 プロジェクトメンバーのデザインプロセスに関する知識	3
2.1.3 英語学習の必要性	3
2.1.4 前期課程の活動に関する反省	4
2.1.5 英語スキル向上の必要性	4
2.1.6 自己表現の必要性	4
2.1.7 未来大学内での国際的な活動に対する関心の現状	5
2.1.8 グローバルな観点を生かす機会の必要性	5
2.2 具体的な手順・課題設定	5
2.2.1 ロゴマーク制作, 名刺制作	5
2.2.2 デザインプロセスの学習	5
2.2.3 前期課程での英語学習	6
2.2.4 スケジュール管理の調整	7
2.2.5 英語スキル向上のための学習	7
2.2.6 未来大生に国際的な活動の魅力を伝える	7
2.3 到達目標	8
2.3.1 前期課程の活動目標	8
2.3.2 後期課程の活動目標	9
2.4 課題の割り当て	9
第 3 章 課題解決のプロセスの概要	11
3.1 担当作業	11
第 4 章 課題解決の具体的なプロセス	12
4.1 英語学習	12
4.1.1 コネクションズカフェ	13
4.1.2 英語の学習手順	13
4.1.3 シンガポールでの経験	15
4.1.4 国際ワークショップでの英会話	15

4.1.5	プレゼンテーション	15
4.1.5.1	前半	16
4.1.5.2	後半	16
4.1.6	プレゼンテーション前後半の総括	17
4.1.7	結果	17
4.2	プロダクト制作	18
4.2.1	プロダクト制作の目的	18
4.2.2	プロダクト制作の手順	19
第 5 章 グループ内のインターワーキング		19
第 6 章 結果		21
6.1	プロダクト制作の成果	21
6.1.1	Skill Pentagon	21
6.1.2	新しいデザインプロセスの提案	23
6.2	成果発表	23
6.3	今後の課題	24
6.3.1	Skill Pentagon	24
6.3.2	新しいデザインプロセスの提案	24
6.3.3	英語力の向上	25
6.3.3.1	英語学習	25
6.3.3.2	コネクションズカフェでのプレゼンテーション	25
6.4	結果のまとめ	26
6.4.1	本グループの目的	26
6.4.2	成果と結果	26
6.4.2.1	グローバルな視点を身につけること	26
6.4.2.2	英語力を養うこと	27
6.4.2.3	異なる文化への積極性を推奨すること	27
第 7 章 まとめ		28
7.1	プロジェクトの成果	28
7.1.1	デザインの視野の拡張	28
7.1.2	異なる文化に触れる事の推奨活動	28
7.1.3	英語でのコミュニケーション力	28
7.1.4	Skill Pentagon の制作と思考プロセスの提案	29
7.2	各々の役割	29
7.2.1	前期課程	29
7.2.2	後期課程	30
第 8 章 今後の課題と展望		32
付録 A 相互評価		33
参考文献		36

第1章 はじめに

1.1 背景

近年、様々な場面でのグローバル化が進んでいる。しかし、日本では世界に比べグローバル化の進行が遅いと言われている。そのため教育の場面では、2020年より小学校3年生からの英語教育が義務化され、英語教育の早期化を試みている。

三原(2017)は、国際交流を通すことによって学習言語の運用能力や学習意欲の向上、異文化への適応力の向上などの効果を挙げている[1]。したがって、グローバル化に対応する力を身につけることは我々にとって重要であると判断される。

(※文責：金子尚史)

1.2 目的

本グループの目的は大きく、以下の三つである。

一つ目は、異文化に対する理解と共感により、多種多様な問題を解決できるグローバルな視点を身につけることである。

二つ目は、異なる文化を持つ人々とのコミュニケーションから、国際的な理解をするためのツールとして英語力を養うことである。

三つ目は、グローバルな視点を生かしたアイデアの考案と、公立はこだて未来大学の学生に、異なる文化への積極性を推奨することである。

(※文責：金子尚史)

1.3 現状における問題点

異文化に対する理解と共感をする上で重要なことは、異なる文化をもつ人々と密接に関わることである。公立はこだて未来大学には、コネクションズカフェと呼ばれる、コミュニケーションを楽しみながら英語を実践的に学べる場が設けられている。主に英語でのコミュニケーションを練習する場であるため、異文化について理解を深める場とは言い切ることができない。したがって、異文化に対する理解と共感によって、多種多様な問題を解

決できるグローバルな視点を身につける機会はそれほど多くはないという問題点が挙げられる。

このように、公立はこだて未来大学の学生が異なる文化に興味を持つ機会が少ないことや、国際的な交流の体験から得たグローバルな視点を生かす機会が少ないことも問題である。さらに、異なる文化を持つ人々とコミュニケーションをとることや、国際的な理解をするためのツールである英語を使うことに、プロジェクトメンバーの全員が英語でのコミュニケーションに不安を抱えていたことも問題である。

(※文責：金子尚史)

1.4 課題の概要

上記の問題点を解決するために、香港・シンガポール・台湾との共同ワークショップに参加し、海外での積極的な交流を通して国際的な理解を深めるだけでなく、実際に多くの問題を理解・共感し、その問題を解決する一連のデザインプロセスを行う。また、問題解決能力やデザインスキルのみならず、異文化とのコミュニケーションや理解のために英語力を養う。

(※文責：金子尚史)

1.5 課題の解決方法

上記の課題に対して、公立はこだて未来大学内だけでは、異文化を持つ人々と密接に関わる機会が少ない現状があるため、2017年8月22日からの10日間、シンガポールにて開催された国際デザイン交流会2017(ISDW2017)に参加する。その参加によって異文化を持つ人々と接し、問題解決を行う。また、英語をコミュニケーションツールとして実際に使用した経験が少ないため、コネクションズカフェにて実際に英語を用いてコミュニケーションをとる経験を積み、週に二回あるプロジェクト学習活動日のうち、一回を英語学習の日とし、英語での会話表現等を学ぶ。そして、本プロジェクトはISDW2017に参加し、異文化との交流を通じた経験以外にも、日本との違いを感じることでできた経験を数多く出来たので、その経験を共有するために展示会を開催する。そのことによって公立はこだて未来大学の学生に、異なる文化へ関心を持ってもらう。

(※文責：金子尚史)

第 2 章 プロジェクトの概要

2.1 問題設定

2.1.1 プロジェクト始動にあたって

ISDW2017 に参加するにあたってロゴの制作，名刺制作，デザインプロセスの学習，英語学習が必要である．ISDW2017 に参加後は，そこで行われたワークショップの経験を振り返り，ワークショップでの問題点を発見し，その解決策を考案した．

(※文責：金子尚史)

2.1.2 プロジェクトメンバーのデザインプロセスに関する知識

プロジェクトメンバーのうち，情報デザインコースに所属している学生は7名であるが，その他のメンバーはこれまで専門的なデザインプロセスを学ぶ機会が無かった．そのため，ISDW2017 でデザインプロセスを実際に用いてグループワークを行い，初めてデザインプロセスを用いる人にもわかりやすくそのデザインプロセスを説明する必要がある．したがって，はじめにプロジェクト内でデザインプロセスの学習を行った．

(※文責：金子尚史)

2.1.3 英語学習の必要性

異なる文化をもつ海外の人との交流を通じてグローバルな視点を身につけるためのコミュニケーションツールとして，世界の多くの人と共通で話すことができる英語を学ぶ必要がある．また，プロジェクトメンバー全員が，ISDW2017 での海外の学生との英語での交流に不安を抱えていたため，自信を持って海外の人々と交流を図るためにも英語学習が必要であると考えられる．

(※文責：金子尚史)

2.1.4 英語スキル向上の必要性

ISDW2017での海外の人々とのディスカッションは、前期課程で学習してきた日常会話などのコミュニケーションと異なり、ワークでしか使わないような難しい表現が用いられることがあり、意思疎通が困難であることが考えられる。このことから、より実践的な英語スキルの向上が必要であると判断される。

(※文責：金子尚史)

2.1.5 自己表現の必要性

プロジェクトのロゴを制作し、自分たちのプロジェクトの印象を伝えられるように試みた。また、名刺を作成し、初めて会った人々に自分たちの事を知ってもらうツールとして用いた。これらのことを行うことで自己表現を深めていった。

(※文責：金子尚史)

2.1.6 未来大学内での国際的な活動に対する関心の現状

私たちは、ISDW2017に参加し、国際的な経験をすることで普段経験することのできない経験をすることの重要性を学んだ。しかし、公立はこだて未来大学では、異なる文化に触れる機会が、コネクションズカフェや、1年次と2年次に履修するコミュニケーション科目のみである。したがって、公立はこだて未来大学の学生が国際的な活動に興味を持つような機会が少ないという問題が挙げられた。

(※文責：金子尚史)

2.1.7 グローバルな観点を生かす機会の必要性

本プロジェクトは、ISDW2017に参加したことにより、海外の人々とのグループワーク、交流を通してグローバルな観点を身につけた。その経験を振り返る機会や、経験から発見した問題を解決する機会がなかった。そのため、海外経験を共有しフィードバックをもらう機会や、ISDW2017に参加し気付いた問題を元に、その問題解決をする機会を設ける必要があった。

(※文責：金子尚史)

2.2 具体的な手順・課題設定

2.2.1 ロゴマーク制作，名刺制作

プロジェクトのロゴマークのデザインの考案は、プロジェクトメンバー全員で行った。各々でプロジェクトの目的に沿ったデザインを提案し、プロジェクトメンバー全員で共有した後、投票を行いロゴマーク案を決定した。その後、ロゴ班がAIを使用して制作した。完成したロゴマークは、活動にあたり制作した名刺や、学内発表などでの本プロジェクトの象徴として使用した。

また、名刺制作では名刺班がいくつかデザイン案を考案し、ロゴマークと同様にプロジェクトメンバー全員で共有した後、投票を行い基盤デザインが決定した。その後、名刺班でデザインを詰めていき、最終デザインを決定した。

(※文責：金子尚史)

2.2.2 デザインプロセスの学習

デザインプロセスを学習するために、様々な観察方法を用いた。まずは、プロジェクト担当教員からデザインプロセスの研究に関する論文「Proposal and Evaluation of Design Support Tools for Logical Collaborative Design Process」(Kang, 2015)の読解に取り組んだ。論文は英語で書かれていたため、内容をメンバーで分担して日本語に翻訳した。その後、翻訳した内容をプロジェクト全体で共有し、KJ法などの分析方法に対する理解を深めた。そして、実際に、プロジェクトスペースをテーマに学内でフィールドワークを行った。プロジェクトメンバー内で3つのチームに分かれ、他のプロジェクトスペースの観

察結果を元に、プロジェクトスペースの問題点の分析を行った。各々が気になったものを HN camera 2(同プロジェクトが開発した、分析支援のためのカメラアプリ)で撮影し、その記録を印刷してからチーム内で共有した。そして、カテゴリー化を行い、分析からキーワードを抽出した。各チームでプレゼンテーションを行い、全員で共有した。ここでは、プロジェクトスペースの色の統一、物やスペースを有効に使うこと、居心地の良さの追及などの提案を行った。これらの分析をもとに実際にプロジェクトスペースの改善を行った。プロジェクトスペースの改善では、改善に必要な家具のデザインから制作までを行い、木材を使って制作した。

(※文責：金子尚史)

2.2.3 前期課程での英語学習

英語学習ではプロジェクトメンバー全員が3つの自主的な目標をもとに学習した。その3つとは、コネクションズカフェに週二回以上参加すること、英単語学習できるツールである Word Engine にて毎週 200 単語以上を学習すること、会話表現を学習できるソフトウェアである Anki にて新規会話表現を毎日 10 文学習することである。その他に、毎週金曜日には、プロジェクト担当教員から英語での日常会話の講義を受け、ISDW2017 で想定される自己紹介やグループ活動で役立つ会話を練習した。さらに、講義ではメンバーが課題として書いた英語の日記を教員に添削の指導を受けた。そこで、文法の間違いや、正しいフレーズの使い方を全員で共有することにより効率よく学習できた。

(※文責：河端里帆)

2.2.4 スケジュール管理の調整

後期のプロジェクト学習を円滑に進めるために、前期課程での反省点をメンバー全員で共有し、その反省原因について話し合った。その結果、制作物に費やす時間の配分がうまくできていなかったことが挙げられた。時間の配分がうまくできなかったことにより、メンバーは時間に余裕が無く切羽詰まった状態で作業終了日直前に活動していた。時間に余裕が持てるように、スケジュールを模造紙に書くことで可視化し、メンバー全員が目に行うことができる環境で活動した。その結果、後期の活動では前期に比べると時間に余裕を持って作業を行うことができた。

(※文責：河端里帆)

2.2.5 英語スキル向上のための学習

前期課程での英語学習は、簡単な日常会話を中心とした学習であり、ディスカッションなど、自分の意見を正確に伝える学習ができなかった。その対策として実践的な英語スキル向上のために、コネクションズカフェにて英語でのプレゼンテーションを行う機会を設けた。また、前期課程の金曜日に行っていた英語学習の一環である、プロジェクト担当教員による日常会話の講義を英語でのプレゼンテーションに関する講義に変更し、その他の学習は前期課程同様に継続して行った。

(※文責：河端里帆)

2.2.6 未来大生に国際的な活動の魅力伝える

本大学の学生に国際的な活動に興味を持ってもらう機会を設けるため、本プロジェクトが参加した ISDW2017 に関する経験をまとめた展示会を企画した。この展示会では、国際デザイン交流会での活動写真や動画をまとめたスライドショー、そしてワークショップの最終発表会で発表されたそれぞれの作品ポスター、国際デザイン交流会を通しての個人体験記ポスターを展示した。



(※文責：河端里帆)

2.3 到達目標

2.3.1 前期課程の活動目標

前期課程での目標は、英語学習で培った英語スキルと習得したデザインプロセスを、ISDW2017で活かすことであった。そして、多種多様な問題を解決できるグローバルな観点を身につけ、視野を広げることを目標としていた。

(※文責：河端里帆)

2.3.2 後期課程の活動目標

後期課程では、円滑に活動をするために前期課程での活動結果内容を振り返り以下の、3つの目標を設定した。

1つ目は、海外の学生との活動を通して身につけたグローバルな観点と、経験による問題点をもとに、来年度の交流会で役立つ新しいサービスを提案する。

2つ目は、ISDW2017 で得られた「HN Camera 3」のフィードバックをもとに、機能やデザインの改善をする。

3つ目は、本大学の学生に本プロジェクトが体験してきた異文化の魅力を知ってもらう機会を設け、海外の活動に興味を持たせる。

(※文責：河端里帆)

2.4 課題の割り当て

プロジェクトで設定した課題を各々の得意分野を考慮し、負担がなるべく均等になるように作業を割り当てた。割り当ての詳細は以下の通りである。

金子尚史(担当：グループリーダー)

- (1) プロダクト班のリーダーを務めた。
- (2) プロジェクト班全体の総指揮と管理をした。
- (3) Skill Pentagon のシステム設計を担当した。
- (4) 展示会での展示物の制作をした。
- (5) 最終成果発表のスライドを制作した。
- (6) 最終成果発表の発表をした。

菅野鈴(担当：デザイン関連)

- (1) プロジェクトの名刺を制作した。
- (2) Skill Pentagon のロゴを制作した。
- (3) Skill Pentagon の UX デザインを担当した。
- (4) Skill Pentagon のシステム設計を担当した。
- (5) ストーリーボードの制作をした。
- (6) 最終成果発表の概要部分のポスターを制作した。

Global Design Based Empathy

- (7) 最終成果発表の発表をした。
- (8) 展示会での展示物の制作をした。

杉本祥英(担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクトの名刺を制作した。
- (2) 思考プロセス利用の提案をした。
- (3) プロダクト提案全体の構図を制作した。
- (4) 最終成果発表のポスターを制作した。
- (5) 展示会での展示物の制作をした。
- (6) 最終成果発表の発表をした。

高木真帆(担当: デザイン関連)

- (1) プロダクトの進捗を管理した。
- (2) プロジェクトのロゴを制作した。
- (3) Skill Pentagon のロゴを制作した。
- (4) Skill Pentagon の UX デザインを担当した。
- (5) Skill Pentagon のプロトタイプを制作した。
- (6) 最終成果発表のポスターを制作した。
- (7) 最終成果発表の発表をした。
- (8) 展示会での展示物の制作をした。

河端里帆(担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクト提出物の管理をした。
- (2) プロジェクトのロゴを制作した。
- (3) 思考プロセス利用の提案をした。
- (4) 最終成果発表のポスターを制作した。
- (5) 展示会での展示物の制作をした。
- (6) 最終成果発表の発表をした。

(※文責 : 河端里帆)

第 3 章 課題解決のプロセスの概要

3.1 担当作業

以下に、課題解決のために各メンバーが行ったプロセスを示す。

金子尚史(担当: グループリーダー, グループマネジメント)

- (1) プロジェクトのロゴ案を制作した。
- (2) プロダクト班のリーダーを務めた。
- (3) プロダクト班全体のマネジメントを行った。
- (4) Skill Pentagon のシステム設計に携わった。
- (5) 最終成果発表のスライドを制作した。
- (6) 最終発表ではプロジェクト全体のプレゼンテーションをした。

菅野鈴(担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクトの名刺を制作した。
- (2) Skill Pentagon のロゴを制作した。
- (3) Skill Pentagon の UX デザインを担当した。
- (4) Skill Pentagon のシステムの設計をした。
- (5) ストーリーボードを制作した。
- (6) 最終発表会のポスターを制作した。
- (7) 最終発表では Skill Pentagon のプレゼンテーションをした。

杉本祥英(担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクトの名刺を制作した。
- (2) プロダクト提案全体の構図を考えた。
- (3) 最終発表会のポスターを制作した。
- (4) 最終発表では思考プロセス利用提案のプレゼンテーションをした。

高木真帆(担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクトのロゴを制作した。
- (2) 中間発表会のポスターを制作した。

- (3) Skill Pentagon のロゴを制作した。
- (4) Skill Pentagon の UX デザインを担当した。
- (5) Skill Pentagon のシステムの設計をした。
- (6) 最終発表会のポスターを制作した。
- (7) 最終発表では Skill Pentagon のプレゼンテーションをした。

河端里帆(担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクトのロゴを制作した。
- (2) 中間発表会のポスターを制作した。
- (3) 最終発表会のポスターを制作した。
- (4) 最終発表では思考プロセス提案のプレゼンテーションをした。
- (5) 提出物の締め切り管理を行った。

(※文責 : 河端里帆)

第4章 課題解決の具体的なプロセス

4.1 英語学習

本プロジェクトの目標の一つとして、グローバルな視点を身につけることがある。そのためには、異文化の理解と異なる文化を持った人々との交流を行うことが必要であり、それに伴い英語でのコミュニケーションも必須となる。今や英語は、国際共通語として様々な場面で多用されている。本プロジェクトでは、英語をプロジェクト活動の一貫として学習することで、グループ活動や日常生活における実践的な英会話の習得が可能となった。最初に単語やフレーズなどの基礎知識を学習し、その後海外でも通じる日常英会話や英語によるプレゼンテーションを行い、英語でのコミュニケーションを行えることを目的とした。英語を学習するためにコネクションズカフェの担当教員とプロジェクト担当教員から英語指導を受けた。

(※文責:杉本祥英)

4.1.1 コネクションズカフェ

本プロジェクトは前期過程のみならず後期過程共にもコネクションズカフェでの英語学習に参加した。コネクションズカフェでは各曜日によって担当教員が異なる。その曜日によって、日常的な挨拶や、自己紹介など様々な場面における英語でのコミュニケーションを学習することができる。毎週二回以上の参加を義務とし、自主的に英語に触れる機会を設けた。担当教員は Dorothy 先生と Krisel 先生, Diane 先生で、単語を用いたゲームや、疑問詞を用いた会話を交えて近況報告の方法などを学んだ。また、プロジェクトメンバー以外の参加者とも英語でコミュニケーションをとる機会が設けられたことにより、より国際デザイン交流会で活用できる英会話を身につけることができた。後期過程でも参加を推奨したが、義務化はせず各々の判断で参加できるようにした。コネクションズカフェに参加することで英会話の難しさと必要性を学ぶことができ、国際デザイン交流会に活かすことができた。

(※文責:杉本祥英)

4.1.2 英語の学習手順



コネクションズカフェでの学習と並行して、プロジェクト担当教員である Andrew Johnson 先生, Adam Smith 先生の下でより実践的な英語学習を行った。英語学習では基本的な会話を学ぶと共に、人に対して意見を述べることや、質疑応答の方法などの会話練習を行った。はじめに、プリントを用いて日常会話で用いられる単語や世界の国名を学習した。その後繰り返し単語復習を行うことで、学習内容を確実に身につけた。このとき、繰り返し

学習を行うことが出来る単語学習ツールであるワードエンジンや自身の一日を英語でまとめたダイアリーを書くことによって自主学習も同時に行った。

また、シンガポールについての事前知識をつけるため、シンガポールの文化や食、法律などについて調べ、それを英語学習のため英語でまとめてグループ内で共有した。次に学習した内容は英語による日常会話である。どこに行くのか、何をするのかなどのフレーズ練習を行った。コミュニケーションを行う際に必要な、最近何があったのかに関する会話形式も学習し、円滑なコミュニケーションをとるための技術を学習した。これらの英語は定まったものではなく、形式的なものから学生間で使えるものまで様々な場面での英語であった。

日常会話の練習を終えたあと、意見交換を行う実践的な会話練習を行った。そこでは、自身の意見を述べると共に、相手の意見を聞き、肯定、否定などを伝えた。ここでの練習はISDW2017においてグループで意見交換をする際にとっても役立った。

さらに、我々は各自語彙力の向上のためにワードエンジンを用いた自主学習を行った。学習量のノルマを設定して学習を行った。さらに自分の意見をまとめられるように、毎週英語で日記を記録した。その日記は、プロジェクト担当教員である Andrew Johnson 先生、Adam Smith 先生に添削を受け、全体学習の際にフィードバックを得た。日記の内容は短い文章の簡単な形式のものであったが、自身の生活を英語に起こすという学習を継続的に行うことで英語に触れる機会を多くし、正しい英語の表現方法や自然な文の流れについて学習することができた。後期では、シンガポールで経験した内容を英語で文章化し、後述する英語でのプレゼンテーションの準備を主に行い、自身が学んだことを発表することができた。

(※文責:杉本祥英)

4.1.3 シンガポールでの経験

本プロジェクトは、夏にシンガポールで行われた ISDW2017 に参加した。本交流会は、シンガポール、香港、台湾、日本の4ヶ国の学生が参加し、「25年後のデザイン」というテーマのもと、一連のデザインプロセスを通して、サービスやプロダクトの提案を行った。3ヶ国以上の学生によるグループが結成され、フィールドワークやディスカッションを行った。最終的に英語で提案物のプレゼンテーションを行い、参加者や参加大学の各教員からフィードバックを得た。また、フリータイムを利用し、シンガポールの魅力的な地を巡ることや、ことで、日本では感じることでできない生活スタイルや、考え方など、日本との文化の違いを体験した。

(※文責:杉本祥英)

4.1.4 国際ワークショップでの英会話

ISDW2017 では、海外の学生と互いに英語を用いて会話を行った。本交流会に参加したシンガポール、香港、台湾の学生は、本交流会に参加した日本の学生に比べて会話にすぐに溶け込むことができ、英語能力が高かった。その中で、前期過程の英語学習の経験を生かしてコミュニケーションをとることが出来た。特にフィールドワーク中に行われた英会話は「何をしたいのか」、「何ができるのか」などのようなものが多かった。しかし、ディスカッションでは、お互いの意見を細かく伝えることが重要であり、自分の考えを英語で正確に伝えることは困難であった。従って、今回の国際デザイン交流会では、イメージを紙に描く、ジェスチャーを行うなどの工夫により、互いの考えや意思を伝えることができた。

(※文責:杉本祥英)

4.1.5 プレゼンテーション

後期過程の活動では、前期過程や ISDW2017 で学んだことを生かし英語でのプレゼンテーションを行った。このプレゼンテーションの内容は交際デザイン交流会 2017 シンガポールの経験だけではなく、各々が体験した異文化についてであり、前半後半の2回に分け発表を行った。Andrew Johnson 先生, Adam Smith 先生の指導のもと、シンプルで分かりやすいスラ

イド、発表原稿を作成した。また聴衆者が飽きないように配慮し、楽しんで聞くことができるよう工夫をした。プレゼンテーションを行った結果としては、通常の会話とは異なり、相手に理解させるように話すこと、また相手の立場になって考えて話すことが大切であると学んだ。

(※文責:杉本祥英)

4.1.5.1 前半

前半のプレゼンテーションは2017年11月15日昼休みに5階のコネクションズカフェで行った。行った。前半は、シンガポールで滞在時の全体の流れを説明し、その後 ISDW2017, シンガポールのデザイン, 観光地, 食文化について紹介した。シンガポール滞在を通じて気づいた点について、多くの写真をスライドに用いてプレゼンテーションを行った。発表については、Andrew Johnson 先生, Adam Smith 先生の指導の聴衆に飽きさせない発表をすることを心がけた。具体的には、声の大きさに強弱をつけたり、ジェスチャーを用いて行った。プレゼンテーション当日には、公立はこだて未来大学の学生や教員、来賓の方など多くの方々に来て頂き、成果を伝えることができた。

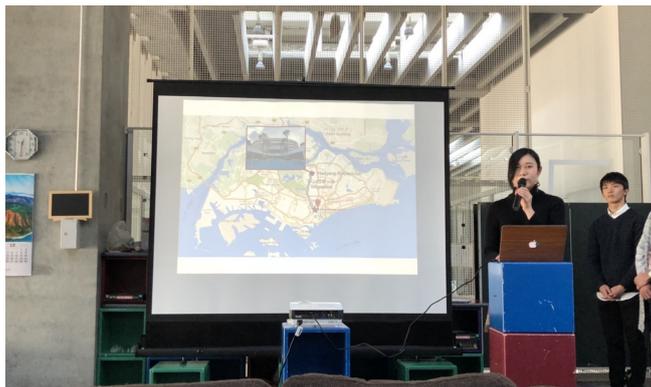


(※文責:杉本祥英)

4.1.5.2 後半

後半のプレゼンテーションは2017年11月17日に休みに5階のコネクションズカフェで行った。後半は前半と同様にシンガポール滞在時の概要, ISDW2017 について話し、その後宿泊したホテル, シンガポールの文化, 観光地について紹介した。文章の基幹は前半グルー

プと同じであるが、異なる経験を述べることで聴衆が興味を持つような構成にした。シンガポールで自らが経験したことだけでなく、異なる文化を持つ人々とコミュニケーションをとることの重要性と有用性を伝えるようにした。また、文化の違いを細かく表現し、海外の人々が日本人とどのように異なっているのかを紹介した。当日は公立はこだて未来大学学長や、学外からの来賓の方々にも来ていただき、自分たちの経験を伝えることができた。



(※文責:杉本祥英)

4.1.6 プレゼンテーション前後半の総括

前後半で発表する原稿を制作する際、先生からの指導でアウトラインを書くように助言をいただいた。これは、グループで発表する際に、何を言いたいのかという軸となる事柄を決めて原稿を書くことによって、伝えたい内容のブレが少なく、聴衆が一連を通して聴いた際に理解しやすくするためである。そのため、前後半の両グループはアウトラインを作成し、テーマに沿った原稿を完成させることができた。テーマに沿った原稿は何度も遂行を重ねたため誰が読んでも分かりやすいものであり、プレゼン練習も何度も繰り返し練習を行ったため自信を持って発表することができた。

(※文責:杉本祥英)

4.1.7 結果

コネクションズカフェでの学習は担当教員やプロジェクトメンバー、その他の参加者など様々な人と会話することにより、自身の意見を伝える重要性を学んだ。英語学習では教員の方々から正しい英語での表現を学び、自身が伝えたいことを相手に伝える方法を学んだ。

ISDW2017 に参加した際にはこれらの学びを活かして、海外の人々とのデザイン的思考について活発なディスカッションを行なうことができた。

また、英語でのプレゼンテーションは発表者も聴衆者もお互い母国語ではないため日本語とは異なり、より伝わりやすい表現方法を模索する必要があった。特に文章を読むのではなく、ジェスチャーや声色、表情などで相手へ伝わりやすい発表を心がけた。これらの英語学習を通し、本プロジェクトの目的の一つであるグローバルな視点を身につけることができた。

(※文責:杉本祥英)

4.2 プロダクト制作

ISDW2017 では、デザインプロセスの中で多くの学びがあった反面、様々な問題にも直面した。そこで、それらの経験をもとにその解決策を話し合い、3つの改善案の提案を行った。1つ目は、チーム結成後のアイスブレイクにおいて、お互いのスキルや性格を知らなかったためにチームワークや役割分担が上手くいかなかったという問題点から”Skill Pentagon”というグループメンバーのスキルを可視化するアプリケーションを提案した。2つ目に、フィールドワークにおいて、Cancam で撮影した写真をすぐにグループ内に共有したいという意見から、CanCam への他アプリへのデータの共有ボタンの追加を提案した。最後に、KJ 法を用いた思考プロセスにおいて、全ての意見の把握や、収束が困難であったという意見から、今回使用しなかった思考プロセス利用の提案を行った。

(※文責:杉本祥英)

4.2.1 プロダクト制作の目的

ISDW2017 に参加し、その中で多くの気づきを得た。語学や文化などの異文化、多国籍という局面からの問題点もあれば、今回用いた KJ 法を他大学が知らなかったということから発生したプロセス面での問題点もあった。これらの気づきを振り返り、解決策を提案することで今後の自分たちの活動や来年度の活動に生かすことができる。よって、改善策の提案を行った。

(※文責:杉本祥英)

4.2.2 プロダクト制作の手順

ISDW2017 のワークショップで発生した問題を発見するために、ワークショップでの一連の経験を図解しながら分析を行なった。分析から、アイスブレイク、フィールドワーク、KJ 法使用時の 3 つの場面で問題が発生していることがわかった。私たちプロダクト班はアイスブレイク時と KJ 法時の 2 つの観点から解決案を考えた。まず、アイスブレイク時に発生する問題は、ワークショップでのグループワークにおいて、メンバーの技術力の違いやお互いの情報共有不足から、役割分担ができないことや、チームワークが円滑に行えないなどが挙げられた。そこで、個人やグループメンバーのスキルを可視化し、管理することが解決策としてあげられた。スキルの可視化や管理を行うことができるアプリケーションを考え、Adobe XD を用いてプロトタイプを制作した。プロトタイプの制作ではアプリケーションに必要な要素や機能を、ワークショップでの経験を振り返りながら考案した。次に、KJ 法時に発生する問題では、全ての意見の共有が難しいことや、意見の収集が難しいことがあげられた。この問題を解決するために、デザインプロセス利用の提案を行った。

(※文責：高木真帆)

第 5 章 グループ内のインターワーキング

金子尚史(グループリーダー, 担当: マネジメント)

プロダクト班のグループリーダーとして、プロジェクトリーダーへの進捗報告を行い、担当教員やプロジェクトリーダーからアドバイスや指示を受け、それをグループ全体に共有した。グループメンバーへの進捗確認やプロダクト制作におけるスケジューリングを行い、グループメンバーとコミュニケーションを取りながら、全体のマネジメントを行った。ISDW2017 でのワークショップの経験から、ワークショップでの問題を解決するためのプロダクト案を提案した。ワークショップのアイスブレイク時の問題から考案した Skill Pentagon というアプリの制作を担当し、主にシステム設計を行なった。システム設計ではリーダーチャートでのスキル管理などアプリの主要となるシステムを考案した。最終成果発表会の準備では、プロジェクト全体の概要となるスライド資料の制作を行なった。最終

成果発表会では、英語学習の成果を英語で発表するなどの工夫を取り入れ、全体の概要発表を行った。

菅野鈴(担当：デザイン関連)

ISDW2017のワークショップの経験から、ワークショップでの問題を解決するためのプロダクト案を提案した。ワークショップのアイスブレイク時の問題から考案した Skill Pentagon というアプリの制作を担当し、デザイン関連で活躍した。制作では主に Skill Pentagon のロゴの制作や、アプリの UX を考案した。ロゴや UX などのデザインの他に、アプリのシステム設計にも携わった。システム設計においては、ストーリーボードを制作し、システムの問題点や構造を可視化させ作業の効率化させた。最終成果発表の準備では、プロジェクト全体の概要ポスターのレイアウトのデザイン、概要の制作を含め、成果物の添削や修正を行なった。最終成果発表会では Skill Pentagon について、デモを用いながらアプリの概要や機能の発表を行った。

杉本祥英(担当：デザイン関連)

ISDW2017のワークショップの経験から、ワークショップでの問題を解決するためのプロダクト案を提案した。ワークショップの KJ 法を用いたワーク時の問題からデザインプロセスの観点から思考プロセス利用の提案した。最終成果発表の準備では、プロダクト制作におけるポスターに使用するプロダクト全体の構図のデザインやポスター全体のレイアウトのデザイン、概要の制作を含め、成果物の添削や修正を行なった。最終成果発表会ではプロダクト制作全体の概要と、思考プロセス利用の提案について、ポスターセッションを用いながらプロセスの概要や、そのメリットとデメリットについて発表を行った。

高木真帆(担当：デザイン関連)

ISDW2017のワークショップの経験から、ワークショップでの問題を解決するためのプロダクト案を提案した。ワークショップのアイスブレイク時の問題から考案した Skill Pentagon というアプリの制作を担当し、デザイン関連で活躍した。制作では主に Adobe XD を用いたプロトタイプ制作を行なった。プロトタイプ制作の他に、ロゴや UX などのデザインにも携わった。最終成果発表の準備では、プロジェクト全体の概要ポスターのレイアウトのデザイン、概要の制作を含め、成果物の添削や修正を行なった。最終成果発

表会では Skill Pentagon について、デモを用いながらアプリの概要や機能の発表を行った。

河端里帆（担当：デザイン関連）

ISDW2017 のワークショップの経験から、ワークショップでの問題を解決するためのプロダクト案を提案した。ワークショップの KJ 法を用いたワーク時の問題からデザインプロセスの観点から思考プロセス利用の提案をした。最終成果発表の準備では、プロダクト制作におけるポスターに使用するプロダクト全体の構図のデザインやポスター全体のレイアウトのデザイン、概要の制作を含め、担当教員からの成果物の添削をグループに共有しながら修正を行った。最終成果発表会ではプロダクト制作全体の概要と、思考プロセス利用の提案について、ポスターセッションを用いながらプロセスの概要や、そのメリットとデメリットについて発表を行った。

（※文責：高木真帆）

第 6 章 結果

6.1 プロダクト制作の成果

ISDW2017 のワークショップで発生した問題を発見するために、エクスペリエンス・マッピングを取り入れて分析を行った。分析から、アイスブレイク時と KJ 法時の 2 つの場面における問題点の解決案を考えた。

（※文責：高木真帆）

6.1.1 Skill Pentagon

Skill Pentagon とは、個人やグループメンバーのスキルを可視化し、管理できるアプリケーションである。ISDW2017 でのワークショップのアイスブレイク時に、メンバーの技術力の違いやお互いの情報共有不足から、役割分担ができないことやチームワークが円滑に

行うことができないなどの問題を発見した。そこで、個人やグループメンバーのスキルを可視化し、管理できる Skill Pentagon というアプリケーションを考案した。Skill Pentagon は自分やグループメンバーのスキルをレーダーチャートで表示し、スキルのバランスや、欠如している能力が一目でわかるようにした。レーダーチャートはモチベーション、デザイン力、マネジメント力、コミュニケーション力、システム力の5つのパラメーターで構成されている(図 6.1)。レーダーチャートはスキルの習熟度によって、個人のパーソナルカラー(レーダーチャートのカラー)が与えられている。また、各パラメーター毎に、更新した習熟度の記録をグラフ化することにより、自分の成長がわかるようになっている(図 6.2)。今回、レーダーチャートや色のようにスキルを可視化することで、アイスブレイクやグルーピングなど、スキル管理以外での活用も可能にした。グループページでは、各メンバーのスキルを表すレーダーチャートを1つに表示することにより、グループの強みや弱みを可視化し、それを基に役割分担やスケジューリングが効率的に行うことができるようにした(図 6.3)。

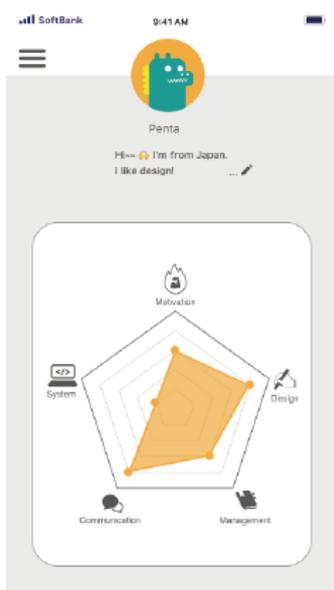


図 6.1



図 6.2

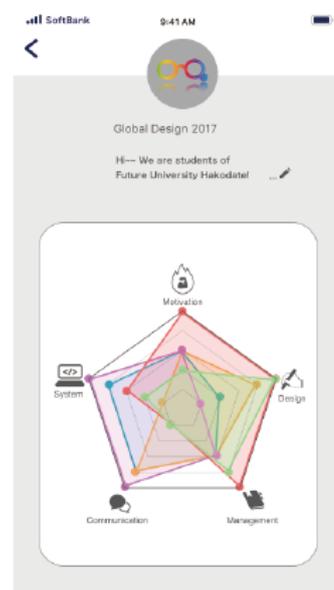


図 6.3

(※文責：高木真帆)

6.1.2 新しいデザインプロセスの提案

新しいデザインプロセスの提案では、ISDW2017でのワークショップでのKJ法を用いたワーク時の問題を発見し、新しいプロセスの提案を行った。問題発見では、意見の共有が難しいことや、意見の収束が難しいことなどが挙げられた。そこで、グループで1つの成果物を提案する際、テーマ決定まで全員でブレインストーミングを行い、決定した1つのテーマについてメンバーが1つずつ順番に意見を重ねる方法を提案した。今回のISDW2017でのワークショップでは、テーマ決定からその深掘りまで全てを全員で話し合う方法を取っていた。そこでの問題点として、全員で同時に意見を出すため、全ての意見の把握が難しいこと、最初に出される意見の量が多く、意見が更に広がってしまうため、その中から1つに絞るのが大変であることがあげられた。メリットとして、1つのテーマを深掘りする際に考え方を上書きしていくことができるため、前の人の意見が反映されやすく自然と関連付けをしながら意見をまとめていくことができる。また、メンバーが1人ずつ順番に意見を重ねていくことで、全てのメンバーのより多くの意見を反映させた最終案にたどり着くことができる。以上のことから、グループで1つの成果物を提案する際、テーマ決定まで全員でブレインストーミングを行い、決定した1つのテーマについてメンバーが1つずつ順番に意見を重ねるといった方法を提案した。

(※文責：高木真帆)

6.2 成果発表

ISDW2017のワークショップの経験を振り返り、グループのアイスブレイク時やKJ法を用いたワーク時に発生した問題について、それぞれの問題を解決するためのプロダクト開発や提案を行なった。アイスブレイク時のメンバーの技術力の違いやお互いの情報共有不足から、役割分担ができないことやチームワークが円滑に行うことができないなどの問題の解決策としては、スキル管理ができるSkill Pentagonというアプリケーションを提案し、デモを用いながらアプリの概要や機能の発表を行なった。KJ法を用いたワーク時に、全ての意見の共有が難しいことや、意見の収束が難しいといった問題については、新たなデザインプロセスの提案をし、パネルセッションを用いてプロセスの概要や、そのメリット・デメリットについて発表を行なった。

(※文責：高木真帆)

6.3 今後の課題

6.3.1 Skill Pentagon

ISDW2017のワークショップの経験から、アイスブレイク時の技術力の違いや、お互いの情報共有不足から、役割分担ができないなどの問題を発見した。その解決策として、個人やグループのスキルを可視化し、管理できる Skill Pentagon というアプリケーションを考案した。スキルを抽象的に可視化することでアイスブレイクやグループングなど、スキル管理以外での活用も可能にし、多角的な面からデザインワークショップを効率化の支援するアプリケーションとなるようにした。レーダーチャートの5つのパラメーターの要素がモチベーション、マネジメント力、コミュニケーション力、システム力が適しているかの検証を行う必要がある。また、機能としてパラメーターを利用者自身が自由にカスタマイズできることや、スキル登録の形式を選択型、記述型のどちらにも対応させるようにすることなどが挙げられた。アプリケーションを実装し、実際の運用と評価実験を行う必要がある。

(※文責：高木真帆)

6.3.2 新しいデザインプロセスの提案

ISDW2017の経験から、KJ法を用いたワーク時に、全ての意見の共有が難しいことや、意見の収束が難しいなどの問題が挙げられた。したがって、グループで1つの成果物を提案する際、テーマ決定まで全員でブレインストーミングを行い、決定した1つのテーマについてメンバーが1つずつ順番に意見を重ねる方法を提案した。今後の課題として、今までの与えられた1つのプロセスにとらわれるのではなく、今回提案した新しいデザインプロセスを積極的に取り入れ、その有用性及び可能性を検証する必要がある。

(※文責：高木真帆)

6.3.3 英語力の向上

本プロジェクトが英語スキルの向上の成果を得た過程として、英語学習、コネクションズカフェでのプレゼンテーションが大きく関わっていると考えられる。

(※文責：菅野鈴)

6.3.3.1 英語学習

プロジェクト学習の講義時間内に行っていた、本プロジェクト担当教員による英語学習と、コネクションズカフェのファシリテーターと行うコミュニケーション学習、そして英語学習ツールを用いた自主的な学習によって、英語でコミュニケーションを行う力を向上させることができた。本プロジェクト担当教員による英語学習では、円滑なコミュニケーションをとるための技術や意見の交換を行う実践的な会話練習など、文法的なことから慣用表現まで様々な場面の英語学習ができた。コネクションズカフェでは各曜日によって対応するファシリテーターが異なるため、様々な形でのコミュニケーションを経験した。英語学習ツールを用いた学習では、英語力や文章構成について効率的に学ぶことができた。

(※文責：菅野鈴)

6.3.3.2 コネクションズカフェでのプレゼンテーション

ISDW2017(ISDW)におけるデザインワークショップでは自分の意思を完全には伝えられなかったと話すメンバーもいた。このことから自分の考えを言葉にするという英語力の必要性を認識し、後期課程ではコネクションズカフェにて英語でのプレゼンテーションを行った。自分の考えを聴衆に分かりやすく伝え、理解してもらうという経験を通して、さらに実践的な英語スキルを身につけることができた。また、聴衆が飽きないように配慮し、楽しんで聞くことができるよう工夫をしたことによって、ただ文章を読むのではなく、相手に理解させるように話すこと、また相手の立場になって考えて話す技術などを学んだ。日本語でのプレゼンテーションとは異なり、より積極的なコミュニケーション手法を身につけた。

(※文責：菅野鈴)

6.4 結果のまとめ

6.4.1 本グループの目的

本グループの目的は3つある。異文化に対する理解と共感により、多種多様な問題を解決できるグローバルな観点を身につけること、異なる文化を持つ人々とのコミュニケーションから、国際的な理解をするためのツールとして英語の力を養うこと、グローバルな観点を生かしたアイデアの考案と、公立はこだて未来大学の学生に、異なる文化への積極性を推奨することである。

(※文責：菅野鈴)

6.4.2 成果と結果

デザインの視野の拡張ができたことと、国際交流の重要性と楽しさを共感したことによって、異文化に対する理解と共感により多種多様な問題を解決できるグローバルな視点を身につけることができた。また、デザインの視野の拡張ができたこと、英語スキルの向上ができたことにより、異なる文化を持つ人々とのコミュニケーションから、国際的な理解をするためのツールとして英語力を養うことができた。そして、より多くの学生が国際交流の重要性と楽しさを共感できたこと、英語スキルの向上ができたことから、グローバルな観点を生かしたアイデアの考案と、公立はこだて未来大学の学生に異なる文化への積極性を推奨することができたと考えられる。

(※文責：菅野鈴)

6.4.2.1 グローバルな視点を身につけること

デザインプロセスの学習や ISDW2017 に参加しデザインの視野を拡張したことにより、異文化に対する理解を深め、ワークショップの参加者ともそれらの違いを共感し合うことができた。

そして、公立はこだて未来大学内のコネクションズカフェにて英語でプレゼンテーションを行い、更に、ミュージアムで展示会を行って ISDW2017 での経験を共有したことにより、より多くの学生が国際交流の重要性と楽しさを共感できた。

このことから、異文化に対する理解と共感により、異なる文化に対する多種多様な問題を解決するグローバルな視点を身につけることができたと考えられる。

(※文責：菅野鈴)

6.4.2.2 英語力を養うこと

様々な方法を用いて英語学習を行ったことにより、ISDW2017(ISDW)では、異なる文化を持つ人々とのコミュニケーションをしながら意思疎通を図り、その結果、デザインの視野の拡張ができた。コネクションズカフェでのプレゼンテーションでは、英語を利用しながらも聴き手が楽しめる話し方やスライド作りに励み、英語スキルの向上を図ることができた。これらのことから、異なる文化を持つ人々とのコミュニケーションから、国際的な理解をするためのツールとして英語の力を養う経験ができたと判断される。

(※文責：菅野鈴)

6.4.2.3 異なる文化への積極性を推奨すること

英語学習を経て、ISDW2017での活動について英語でプレゼンテーションを行ったこと、自主的に展示会を行うことでフィードバックを得られたことにより、より多くの学生が国際交流の重要性と楽しさを共感できた。展示会では、来場した人が楽しめるよう、展示のレイアウトや展示物を工夫し、ポスターなどを作成した。このことから、グローバルな視点を生かしたアイデアの考案と、公立はこだて未来大学の学生に、異なる文化への積極性を推奨することができた。以上の本グループ活動を通して、設定した目的を達成できたと考えられる。

(※文責：菅野鈴)

第7章 まとめ

7.1 プロジェクトの成果

7.1.1 デザイン的視野の拡張

本プロジェクトの成果の1つ目は、デザイン的視野の拡張である。そのため前期課程の活動で、デザインプロセスについて学習した後、ISDW2017に参加した。そこでのフィールドワークや5カ国の学生とのディスカッションを通して、海外の多種多様な文化や価値観に触れることができた。また、各国の特徴的な思考や常識などについて意見を交換する機会が多々あり、海外の学生と本プロジェクトメンバーの双方の、デザイン的視野を拡張することができたと考えられる。このような実践的なデザインプロセスを通して、自身の成果物や展示に対して多種多様な視点から物事を思考することを可能となった。

(※文責：菅野鈴)

7.1.2 異なる文化に触れることの推奨活動

本プロジェクトの成果の2つ目は、本学の学生が異なる文化に積極的に触れることを推奨することである。ISDW2017で経験したことをまとめ、2017年10月30日から11月2日に公立はこだて未来大学のミュージアムにて展示会を行った。結果、本学の学生のみならず外部からのお客さんも来場した。アンケート調査の結果、「海外に行ってみたくなった」という項目で4.8点という最も高い評価が得られた。

(※文責：菅野鈴)

7.1.3 英語でのコミュニケーション力

本プロジェクトの成果の3つ目は、英語でのコミュニケーション力である。コンネクションズカフェでの活動、毎週金曜日のプロジェクト学習時間内に行った会話練習や、英語を用いたディスカッションなどを通して、英語でのコミュニケーション力を向上させること

ができた。実際に、活動当初英語が不安であると述べていたプロジェクトメンバー全員が ISDW2017 にて海外の学生たちとコミュニケーションをとることができた。

(※文責：菅野鈴)

7.1.4 Skill Pentagon の制作と思考プロセスの提案

本プロジェクトの成果の4つ目は、国際的なグループ活動におけるグループメンバーのスキルを可視化するアプリケーション「Skill Pentagon」と、よりよいデザイン活動を実現するための「思考プロセス利用の提案」である。これらは私たちが参加した ISDW2017 におけるデザインワークショップで、私たちが実際に感じた問題点を改善するために考案したもので、グループ活動の効率化を支援するものである。Skill Pentagon はグループ結成時のメンバーのスキルの共有を可能にし、メンバー個々やグループのスキルを抽象的に可視化し、管理することができる。問題点の分析、改善案の提案、プロトタイプ制作といった一連の流れを経て、Adobe XD でプロトタイプ制作までを行った。新たな思考プロセスの提案では、ISDW2017 で使用した思考プロセスにおける問題点を分析し、新たな思考プロセスの利用を提案した。

(※文責：菅野鈴)

7.2 各々の役割

7.2.1 前期課程

前期課程では、アプリ班、名刺班、そしてロゴ班に分かれて活動を行った。田中、高橋、千葉、日野がアプリケーション班であり、菅野、杉本が名刺班、太田、金子、河端、高木がロゴ班であった。

前期の初めは、デザイン手法を身につけるためにプロジェクトスペースの改善を課題として学内ワークショップを行った。この活動はプロジェクトメンバー全員で行い、プロジェクトスペースの観察、分析、提案、改善、そして発表を行った。

名刺班は、ISDW2017 で使用する名刺のデザインと制作を行った。菅野はコンセプトの決定、デザイン案の制作、印刷に至る全行程に携わった。最終的な名刺のデザインの原案を制作し、メンバーごとの柄をデザインした。また、中間発表ではプレゼンテーション資料

の一部の制作と名刺・ロゴ部分のプレゼンテーションを行った。杉本は同様にコンセプトの決定、デザイン案の制作、選定を行った。コンセプトに沿ったアイデアを複数制作し、メンバーごとの柄をデザインした。また、中間発表ではプレゼン資料の一部の制作と名刺・ロゴ部分のプレゼンテーションを行った。

ロゴ班は、ブレインストーミングを用いてデザイン案を出し、それらをKJ法で整理・分析しコンセプトを決定した。また、コンセプトに沿ったアイデアを選考し、メンバーの意見を取り入れながら改善を繰り返し、デザインを完成させた。金子はロゴ制作ではブレインストーミングによる案の提示、KJ法によるコンセプトまとめを行った。中間発表ではポスター制作において、英訳部分を担当した。また、聴衆が理解しやすい発表スライドを制作した。河端はロゴ制作ではコンセプトに沿ったアイデアから多くのデザイン案を考案した。中間発表ではポスター制作において、スケジュールなどの要素を制作した。高木はロゴ制作では選考された案を改善していき、コンセプトとデザインを考案した。中間発表ではポスター制作において、全体の基本的なレイアウトや調整を担当し、本プロジェクトの概要や活動内容を分かりやすく伝えるためのポスターを制作した。

(※文責：菅野鈴)

7.2.2 後期課程

後期課程では、海外体験の共有のための展示会を行った後、アプリ班とプロダクト・提案班に分かれて活動を行なった。また、英語学習の集大成としてコネクションズカフェで英語でのプレゼンテーションを行なった。太田、高橋、田中、千葉、日野がアプリ班であり、金子、河端、菅野、杉本、高木がプロダクト・提案班であった。その中でも、金子、菅野、高木はアプリケーション担当であり、河端、杉本は思考プロセス担当であった。

後期課程の始めは、夏季長期休暇中に参加した ISDW2017 での経験を学内の学生などに共有するために、学内展示会を行った。海外での学びや気づきを一人一枚のポスターにまとめて共有することで、国際的な異文化交流の重要性や海外体験の必要性を本学の学生が共感する機会を設けることができた。この活動ではメンバー全員が Adobe Illustrator を用いて個人ポスターを制作し、展示計画から運営まで携わった。コネクションズカフェにおける英語でのプレゼンテーションでは、全員がプレゼンテーション資料制作と英語でのプレゼンテーションを行った。その後、アプリ班とプロダクト・提案班に分かれて活動を行った。

プロダクト・提案班は ISDW2017 で経験した問題を分析し、解決策を考案・提案した。アプリケーション担当は、アプリケーションの考案とそのプロトタイプ制作を行った。金子はアプリケーションのシステムと機能を設計した。最終発表ではプロジェクト全体の概要についての発表スライドと発表原稿を制作し、プレゼンテーションの一部を担当した。菅野はアプリケーションの UX デザインとロゴのデザインを行った。最終発表ではポスター制作において、概要部分のポスターを制作し、アプリケーション部分のプレゼンテーションを行った。高木はアプリケーションのロゴデータとプロトタイプを制作した。プロトタイプは Adobe XD を用いて制作した。最終発表ではポスター制作において、プロダクト・提案部分のポスターの一部を担当し、アプリケーション部分のプレゼンテーションを行った。思考プロセス担当は、ISDW2017 で使用した思考プロセスにおける問題点を分析し、新たな思考プロセスの利用を提案した。河端は思考プロセス全体のフローを考案した。最終発表ではポスター制作において、プロダクト・提案部分のポスターを担当し、思考プロセス部分のプレゼンテーションを行った。杉本は同様に、思考プロセスを分析・考案した。最終発表ではポスター制作において、デザインプロセス全体のフローと解決策のインフォグラフィックスを制作した。また、思考プロセス部分のプレゼンテーションを行った。

(※文責：菅野鈴)

第8章 今後の課題と展望

本プロジェクトの目的として、異文化の理解と共感により、多様な問題を解決できるグローバルな視点を身につけることが挙げられる。これを達成するために国際デザイン交流会に参加し、異文化の人々とのデザインワークショップにおけるグループ活動を効率化するためのツールとして Skill Pentagon と新たな思考プロセスを提案した。これらの今後の課題として以下のことが挙げられる。Skill Pentagon の課題として、個人のスキルを表すレーダーチャートの正確性とその信用性がある。これらを向上させるために、5つのパラメーターをカスタマイズできるようにし、スキル登録の形式を選択型、記述型のどちらにも対応させることを考えている。今後の展望として、アプリケーションを実装し来年の国際デザイン交流会 2018 での実際の運用、評価実験を行う予定である。思考プロセスの課題として、実際に評価実験を行いフィードバックを受けて、その有効性及び可能性を検証していく。

(※文責：菅野鈴)

付録 A

金子尚史

プロダクト班のリーダーとして進捗管理や報告を行っていた。プロダクト制作では、システムの主な設計を担当した。最終成果発表では英語でのプレゼンなど、工夫を取り入れてプロジェクト全体の概要を発表した。（高木）

プロダクト班のリーダーとしてグループ全体のマネジメントを行っていた。プロダクト制作では、アプリケーションのシステム設計や機能を考えた。最終成果発表会では、準備の段階から効果的なプレゼンテーションとその資料を制作し、本番での発表では高い評価を得ていた。（菅野）

プロダクト班のリーダーとしてグループをまとめたりその日の進捗報告をしたりしていた。プロダクト制作では、システム設計を積極的にしていた。最終成果発表はトップバッターを務めた。さらに、英語でのプレゼンテーションを積極的に行うなど、周りからの高い評価を得ていた。（河端）

プロダクト班のリーダーとして積極的にチームをまとめ、進捗報告なども行っていた。プロダクト班では反省点の改善に繋がる様々なアイデアを考案していた。最終成果発表では英語での発表も行い、これまでの学習の成果を確実に伝えていた。（杉本）

菅野鈴

プロダクト制作では主にロゴデザインやUXデザインなどのデザイン関連を担った。また、デザイン以外でもシステムのストーリーボードを制作するなど幅広く活動した。プロジェクト全体のポスター制作やポスターの修正・印刷を行い、最終成果発表ではデモを取り入れながらプロダクトの発表を行なった。（高木）

プロダクト制作ではアプリケーションのロゴやアプリケーション内のアイコンの制作を担当していた。プロダクト以外では、プロジェクト全体の概要ポスター制作に努めていた。最終成果発表ではアプリケーションのデモをしながらの効率的な発表を行っていた。（河端）

プロダクト制作ではアプリケーションのロゴの考案やUXデザインなどデザイン面での役割を担った。また、プロジェクト全体のポスター制作を行い、最終成果発表では制作したアプリケーションのデモを行いながら効果的な発表を行っていた。(金子)

プロダクト班では問題点の改善に繋がるアイデアを数多く出していた。アプリケーションのロゴやUXのデザインを担当し、周りにも積極的に意見を求めながら、より良いものを考案した。最終成果発表では、デモを用いながら効果的で伝わりやすいプレゼンを行った。(杉本)

杉本祥英

河端と共に、国際デザイン交流会 2017 シンガポールでのワークショップを整理し、全体の概要や構成をまとめてくれた。また、ワークショップでのKJ法を用いた活動での問題を発見し、新たなデザインプロセスの提案を行なった。プロダクト制作の全体の概要や提案についてのポスターを制作し、最終成果発表ではパネルセッションを用いた発表を行なった。(高木)

新しいデザイン思考プロセスの考案において、国際デザイン交流会 2017 での経験において起こった問題を解決するための方法を考案した。ワークショップでのグループ活動のアイスブレイクから観察、分析に至るまでの一連のプロセスを考えた。また、最終成果発表会では、それらの効果的な表現方法を考え、ポスター制作を行った。(菅野)

国際デザイン交流会 2017 シンガポールでの経験から気づいた問題点を整理し、ワークショップの流れと共にまとめていた。国際ワークショップの中で起きた問題を解決するための案として、新たなプロセス利用の提案を行った。プロダクトについてのポスター制作も務め、そのポスターを用いて発表を行っていた。(河端)

国際デザイン交流会で発見した課題をもとにその課題を解決するための新しいデザイン思考プロセスの提案を行った。最終成果発表ではその内容をポスターにまとめ、発表を行っていた。(金子)

高木真帆

プロダクト制作において、デザイン関連の作業とアプリケーションのプロトタイプ制作を行った。プロダクトのロゴデータやユーザが視認しやすいUXのカラーデザインや最終成果発表会用のポスターの一部を担当した。また、アプリケーションのプロトタイプを Adobe XD を制作し、最終成果発表会ではプロトタイプを用いた実演を交えて発表した。（菅野）

プロダクト制作では、アプリケーションのプロトタイプ制作に努めていた。プロトタイプ制作において、Adobe XD を使用することで新たなスキルを身につけていた。また、アプリケーション部分についてのポスター制作にも努めていた。最終成果発表会ではアプリケーションのデモをしながらの効率的な発表を行っていた。（河端）

プロダクト制作ではロゴのデザインやUXデザインに携わり、アプリケーションのプロトタイプ制作に携わりチームに貢献していた。最終成果発表ではそのアプリケーション制作についてポスターにまとめるとともにデモを行いながら効率的な発表を行っていた。（金子）

プロダクト制作では、アイデア出しの際に自分の意見を出すと共に進んで意見のまとめ役を担っていた。また、アプリケーションのUXデザインやロゴも担当し、Adobe XD でプロトタイプ制作も行った。最終発表ではデモを用いた効果的な発表を行っていた。（杉本）

河端里帆

杉本と共に、国際デザイン交流会 2017 シンガポールでのワークショップを整理した。ワークショップでの KJ 法を用いた活動での問題を発見し、新たなデザインプロセスの提案を行なった。プロダクト制作の全体概要や提案のポスター、担当教員からの指示やポスター添削を共有しながら制作した。最終成果発表ではパネルセッションを用いた発表を行なった。（高木）

新しいデザイン思考プロセスの考案において、国際デザイン交流会 2017 での経験において起こった問題を解決するための方法を考案した。グループで行うデザインワークショップにおける、グループ活動の効率化を支援するための一連のプロセスを考え

た。また、最終成果発表会では、それらの効果的な表現方法を考え、ポスター制作やプレゼンテーションを行った。（菅野）

杉本とともに新しいデザイン思考プロセスの考案をし、グループワークにおける一連の思考プロセスについて考察を行っていた。ポスター制作に関して人一倍制作に力をいれチームに貢献していた。最終成果発表では新しいデザイン思考プロセスをわかりやすく発表していた。（金子）

プロダクト班で問題の改善案を数多く出していた。また、新たな思考プロセスの提案に関して、より良いものに辿り着くよう、何度も試行錯誤を重ねて考案した。ポスター制作も共に取り組み、最終成果発表会ではポスターを用いた、聴衆に分かりやすい発表を行っていた。（杉本）

参考文献

[1]三原博光ほか（2017）「大学における短期海外研修を通して国際交流の実践とその成果」，人間と化学：県立広島大学保健福祉学部誌 17(1)，pp59-64，2017-03，県立広島大学.