

公立はこだて未来大学 2016 年度 システム情報科学実習
グループ報告書

Future University-Hakodate 2016 System Information Science Practice
Group Report

プロジェクト名

異文化・共感・グローバルデザイン

Project Name

Different culture, Empathy, Global design

グループ名

デザイン

Group Name

Design

プロジェクト番号/Project No.

07

プロジェクトリーダー/Project Leader

1014205 長濱魁人 Kaito Nagahama

グループリーダー/Group Leader

1014117 高橋愛音 Aine Takahashi

グループメンバ/Group Member

1014062 山口恒河 Koga Yamaguchi

1014082 深津紀樹 Noriki Fukatsu

1014091 川口響子 Kyoko Kawaguchi

1014117 高橋愛音 Aine Takahashi

指導教員

姜南圭 竹川佳成 Adam Smith Andrew Johnson

Advisor

Kang Namgyu Yoshinari Takegawa Adam Smith Andrew Johnson

提出日

2017 年 1 月 18 日

Date of Submission

Jan 18, 2017

概要

本プロジェクトは、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ようにするためのグローバルな観点を身につけることと、デザインプロセスにおいて感性的かつ潜在的なニーズの抽出およびディスカッションの効率化を目的としている。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学習、英語学習および英語によるプレゼンテーションの学習、韓国で行われるアジアデザインワークショップへの参加、展示会の企画および運営、ワークショップの企画および運営を行う。

到達目標として、メンバーのデザインの視野の拡張と、身につけたグローバルな観点をを用いたデザインプロセスを通して、問題の解決を行うことである。また、海外の人々と交流し、異なる文化に触れることの楽しさや重要性を、公立ほこだて未来大学の学生へ伝えることも目標の一つである。

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: 長濱魁人)

Abstract

This project is intended to acquire a global point of view to solve a great variety of problems by understanding and empathising with cultures. Furthermore, the design process extracts sensitive and potential needs and discusses them effectively. As activity to solve these problems, we carry out various activities. The detailed activities are as follows: learn English and a presentation in English, participate in an Asia design workshop held in Korea, planning and conducting an exhibition, planning and conducting a workshop. Our aim acquire a skill necessary for a design and solve a problem by using a global point of view. In addition, it is one of the aims to tell some students of Future University of Hakodate about touch upon foreign cultures and importance to interchange with a foreigner.

Keyword Different culture, Global, Design, Exhibition, Workshop

(文責: 長濱魁人)

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	3
2.1.5	英語スキル向上の必要性	3
2.1.6	カメラアプリケーションの UI 改善の必要性	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	4
2.1.8	グローバルな観点を生かす機会の必要性	4
2.2	具体的な手順・課題設定	4
2.2.1	プロジェクト名の考案, ロゴマーク制作	4
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	6
2.2.5	英語スキル向上のための学習	6
2.2.6	カメラアプリケーションの UI 改善	7
2.2.7	未来大生に国際的な活動の魅力を伝える	7
2.2.8	ワークショップでグローバルな観点を生かす	7
2.3	到達目標	7
2.3.1	前期課程の活動目標	7
2.3.2	後期課程の活動目標	7
2.4	課題の割り当て	8
第 3 章	課題解決のプロセスの概要	10
3.1	担当作業	10
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	12
4.1.2	英語の学習手順	12

4.1.3	韓国での経験	13
4.1.4	国際ワークショップでの英会話	13
4.1.5	プレゼンテーション	14
4.1.6	プレゼンテーション前後半の総括	14
4.1.7	結果	15
4.2	道南体験ワークショップ	15
4.2.1	道南体験ワークショップの目的	15
4.2.2	道南体験ワークショップの企画	16
4.2.3	道南体験ワークショップの開催	16
第5章	グループ内のインターワーキング	17
第6章	結果	19
6.1	成果	19
6.1.1	デザインの視野の拡張	19
6.1.2	函館の学生に国際交流の重要性和楽しさを共感してもらう	20
6.1.3	英語スキルの向上	21
6.1.4	道南体験ワークショップの成果	22
6.2	結果のまとめ	23
6.2.1	本グループの目的	23
6.2.2	成果と結果	23
第7章	まとめ	25
7.1	プロジェクトの成果	25
7.1.1	デザインの視野の拡張	25
7.1.2	異なる文化に触れる事の推奨活動	25
7.1.3	英語でのコミュニケーション力	25
7.2	各々の役割	25
7.2.1	前期課程	25
7.2.2	後期課程	26
第8章	今後の課題と展望	27
付録A	新規習得技術	28
付録B	活用した講義	29
付録C	相互評価	30
付録D	その他製作物	32
参考文献		33

第 1 章 はじめに

1.1 背景

近年、様々なもののグローバル化が進んでいる。中でも、インターネットなどのデジタルコンテンツは世界のどこからでも閲覧、利用できるため、多くの文化に対応したデザインとコンテンツが必要である。グローバル化を学ぶということは、本プロジェクトが学んできた社会科学や人文科学がいかにかにナショナルな枠に囚われてきたのかを自覚することであり、新しい観点と方法を探る試みである [1]。さらに、経済的な面からも、少子化・人口減少によって国内市場が縮小する中、海外市場の開拓は日本の企業にとって急務である。そこでは、国内とは違った新市場創造の工夫が必要である [2]。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重要である。

(文責: 山口恒河)

1.2 目的

本グループの目的は大きく分けて三つある。

一つ目は、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観点を身につけることである。

二つ目は、アジアデザインワークショップに参加した経験から、グローバルな観点を生かしたアイデアを考案することや、公立はこだて未来大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。

三つ目は、異なる文化を持つ人々とコミュニケーションをし、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である。

(文責: 山口恒河)

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、異なる文化を持つ人々と密接に関わることだと考える。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する場ではないと考える。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観点を身につける機会が少ないという問題があった。

また、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、国際的な交流体験から得たグローバルな観点を生かす機会が無いことも問題であった。さらに、異なる文化を持つ人々とコミュニケーションをし、国際的な理解をするためのツールである英語について、プロジェクトメンバーの八割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った。

1.4 課題の概要

上記の問題点を解決するにあたり四つの課題があげられた。

一つ目は、異なる文化へ密接に関わりに行きグローバルな観点を身につけることである。

二つ目は、公立はこだて未来大学の学生に異なる文化に触れてもらう機会を作り、異文化へ興味を持ってもらうことである。

三つ目は、経験したグローバルな観点を生かす機会を設けることである。

最後に、異文化間でコミュニケーションをする上で大切な、英語力の向上である。

(文責: 山口恒河)

1.5 課題の解決方法

上記の課題について、それぞれ以下のような方法での解決を試みる。

一つ目に対しては、公立はこだて未来大学の中だけでは、異文化を持つ人々と密接に関わる機会が少ない現状のもと、8月2日から9日の間、韓国にて開催されたアジアデザインワークショップに参加する。

二つ目に対しては、本プロジェクトは、アジアデザインワークショップに参加し、多種多様な経験ができたので、その経験を共有するために展示会を開催する。

三つ目に対しては、北海道内にある旅行会社の支援のもと、道南地域の魅力を発見し、外国人に発信する手段を考えるワークショップの開催を行う。

四つ目に対しては、プロジェクトメンバーは中学校、高等学校と六年間に渡って英語を学んできたものの、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ことから、コネクションズカフェにて実践的に英語を使用したり、週に二回あるプロジェクト学習活動日の内、一回を英語学習の日とする。

(文責: 山口恒河)

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

本プロジェクトは今年発足したため、問題としてプロジェクトを象徴するロゴマークがないことが挙げられた。また、プロジェクト名が長く、堅苦しいものであったため、親しみやすく呼びやすい名前にする必要があった。

(文責: 川口響子)

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 4 名であり、その他のメンバーはこれまでデザインプロセスを学ぶ機会が無かった。したがって、まずはじめにプロジェクト内でデザインプロセスの学習をする必要があった。

(文責: 川口響子)

2.1.3 英語学習の必要性

異なる文化を持つ海外の人々との交流を通してグローバルな観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、世界共通語である英語を学ぶ必要があった。

また、プロジェクトメンバーの大半が、アジアデザインワークショップ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、自信を持つためにも必要であると考えた。

(文責: 川口響子)

2.1.4 前期課程の活動に関する反省

前期課程で活動を行う中で、基本的なグループメンバーの進捗状況やスケジュール管理の共有ができず、プロジェクトを計画的に進めることができない場面があったため、後期課程では各班のグループメンバー管理やスケジュール管理を見直す必要があった。

(文責: 川口響子)

2.1.5 英語スキル向上の必要性

アジアデザインワークショップを通して海外の人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違って意思疎通が困難であることが判明し、実践的な英語スキルの向上が必要である問題が挙げられた。

(文責: 川口響子)

2.1.6 カメラアプリケーションの UI 改善の必要性

アジアデザインワークショップにて本プロジェクトのシステム開発グループが制作したカメラアプリケーション（以下「HN Camera」とする）を海外の学生に使用してもらった後、評価を受けた際に、UI を改善する必要があるという問題が挙げられた。

(文責: 川口響子)

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

本プロジェクトは、韓国で開催されたアジアデザインワークショップに参加し、国際的な経験をする事の重要性を学んだ。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、一年次と二年次に履修するコミュニケーションのみである。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の問題が挙げられた。

(文責: 川口響子)

2.1.8 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、アジアデザインワークショップに参加したことにより、グローバルな観点を身につけた。しかし、それを問題の解決に生かし、各メンバーの現状のスキルを再確認するための機会と、本プロジェクトの成果物であるカメラアプリケーションを使用し、更なる改善を行うための機会が無かった。そのため、カメラアプリケーションとグローバルな観点を生かして問題を解決し、フィードバックを得られる機会を設ける必要があった。

(文責: 長濱魁人)

2.2 具体的な手順・課題設定

2.2.1 プロジェクト名の考案，ロゴマーク制作

プロジェクト名とロゴマークのデザインの考案はデザイン班のみならず、プロジェクトメンバー全員で行った。各々で一案ずつ考案し、プロジェクトメンバー全員で共有した後、投票を行い、プロジェクト名とロゴマークのデザインを決定した。決定したロゴマークはデザイン班が Adobe illustrator を使用して制作した。完成したロゴマークは、活動にあたり制作する予定であった名刺や、様々な発表会での本プロジェクトの象徴として起用した。

(文責: 川口響子)



図 2.1 本プロジェクトのロゴ

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、様々な観察法を学習した。まず、プロジェクト担当教員から様々なデザインプロセスの研究に関する以下の五つの論文を紹介してもらった

1. 『観察から抽出したデザイン課題の再生・共有支援手法』 柳澤 秀吉, 小塚 保英, 松永 将之, 村上 存
2. 『調査から始めるデザインのコンセプト作成法研究』 浅野 智, 棚橋 弘季, 木村 博之
3. 『理論と実践ー創造的デザインプロセスの研究方法』 永井 由佳里, キャンディ リンダ, エドモンズ アーネスト
4. 『フォトダイアリーとフォトエッセイを活用した UCD 手法の提案』 山崎和彦
5. 『proposal logical coravorative』 Namgyu Kang, 2015.8, vol28, no3

これらの中から一人一つの論文を読み、自分なりに解釈し得た内容を各自プレゼンし、プロジェクトメンバー全員で情報共有を行い、観察法に関する理解を深めた。その後、実際にプロジェクトメンバー内でチームを組み、大学内でフィールドワークを行った。各々が気になった場所などをスマートフォンで記録し、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。次に、北斗市にあるイオン上磯店にて同様にフィールドワークを行い、キーワード抽出まで行った。

(文責: 川口響子)



図 2.2 デザインプロセスの学習

2.2.3 前期課程での英語学習

英語学習では、一週間に最低二回のコネクションズカフェに参加すること、英単語学習ツールであるワードエンジンにて毎週 200 単語以上を学習することを目標として掲げ、プロジェクトメンバー全員がこれらの目標に従い学習を行った。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、アジアデザインワークショップにて想定されるであろう会話練習を行った。

また、毎日英語でその日の出来事などを記録し、金曜日のプロジェクト学習活動時間の際にメンバー全員の前で教員に添削をしてもらい、文法の間違いやフレーズの使い方などの共有を行った。

(文責: 川口響子)

2.2.4 スケジュール管理の調整

プロジェクト学習活動を円滑に進めるために、前期課程での反省をプロジェクト全体で共有し、何が原因だったかを話し合った。そこで、各自の担当割り振りが曖昧になっていたことが原因であると挙げられたため、まず大きく二つのグループにプロジェクトメンバーを分け、個人の役割を明確化した。一つは本グループであるデザインプロセスに関するグループであり、もう一方はシステム開発を行うグループである。そして、毎週のプロジェクト学習活動時間の中で、各グループの進捗を詳細に報告することを原則とし、活動を行った。

(文責: 川口響子)

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基本的に簡単な日常会話のみの学習であり、ディスカッションなどによる自分の意見を正確に伝える学習が出来ていなかったため、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: 川口響子)

2.2.6 カメラアプリケーションの UI 改善

カメラアプリケーションの UI 改善のために、まず、システム開発グループと連携をとった。アジアデザインワークショップにて、各々が所属していたチームメンバーの、カメラアプリケーションに対する評価コメントを共有し、分析を行った後に UI の改善案を提案した。また、改善案を基に議論した結果、必要となったスタンプのデザインを制作し、システム開発グループに提供した。

(文責: 川口響子)

2.2.7 未来大生に国際的な活動の魅力を伝える

公立はこだて未来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アジアデザインワークショップ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、フィールドワーク中や作業風景の写真、プロセスごとに並べた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をまとめたポスターを掲載した。

(文責: 川口響子)

2.2.8 ワークショップでグローバルな観点を生かす

グローバルな観点を生かした問題解決を通して得られたスキルの再確認と、カメラアプリケーションの改善を行うため、「道南体験ワークショップ」を企画し、開催した。このワークショップは、複数のグループに分かれて道南の七飯町、森町、鹿部町を2日間で巡り、様々な体験を通して、道南地方の魅力を海外からの観光客に伝える方法を提案するものであった。このワークショップでは、各グループがグローバルな観点を生かしたユニークな提案を行うことができた。

(文責: 長濱魁人)

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、英語学習で修得した英語スキルと、積極的に行ってきたデザインプロセスの学習を、アジアデザインワークショップで生かすことであった。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ることを目標としていた。

(文責: 川口響子)

2.3.2 後期課程の活動目標

後期課程では、前期課程での活動結果内容を振り返り、これから活動をしていく中で三つの目標を設定した。一つ目は、アジアデザインワークショップにて困難であった英語でのディスカッションを円滑に行えるようにするために、プレゼンテーションスキルを身につけることで、明確に自分

Different culture, Empathy, Global design

の考えを英語で伝えられるようになることである。

二つ目は、海外の学生と共に一連のデザインプロセスを行ったことによって身につけたグローバルな観点を基に、日本にて、海外からの観光客を対象にした新しいサービスなどを提案することである。

三つ目は、公立はこだて未来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ことである。

(文責: 川口響子)

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タスクを割り当てた。割り当ての詳細は以下の通りである。

長濱魁人 (プロジェクトリーダー)

- (1) プロジェクト全体の総指揮
- (2) 担当教員とプロジェクトメンバーの連携
- (3) プロジェクトのロゴおよび名刺制作
- (4) 各資料のデザイン
- (5) アプリケーションの UI デザイン
- (6) 展示会の企画および運営
- (7) 展示会での展示物の制作

山口恒河 (担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクトのロゴおよび名刺制作
- (2) 各資料のデザイン
- (3) アプリケーションの UI デザイン
- (4) ワークショップの企画および開催
- (5) 展示会での展示物の制作

川口響子 (担当: デザイン関連)

- (1) アプリケーションのアイコン制作
- (2) プロジェクトのロゴおよび名刺制作
- (3) 各資料のデザイン
- (4) 展示会の企画および運営
- (5) 展示会での展示物の制作

高橋愛音 (担当: デザイン関連)

- (1) アプリケーションのスタンプアイコンの制作
- (2) プロジェクトのロゴおよび名刺制作
- (3) 各資料のデザイン
- (4) 展示会の企画および運営

Different culture, Empathy, Global design

(5) 展示会での展示物の制作

深津紀樹（担当：企画）

- (1) プロジェクト活動の記録
- (2) 中間発表会の原稿制作
- (3) ポスターの文章の英訳
- (4) 道南体験ワークショップの企画および開催
- (5) 最終発表の原稿制作

（文責：川口響子）

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。

長濱魁人（プロジェクトリーダー）

- (1) プロジェクト全体の進捗を管理し、作業の指示を出した。
- (2) 担当教員への進捗報告を行い、アドバイスを仰いだ。
- (3) 担当教員からの指示をメンバーに共有した。
- (4) プロジェクトメンバーの総意をまとめ、担当教員へ伝えた。
- (5) プロジェクトのロゴ原案を発案した。
- (6) プロジェクトの名刺制作に携わった。
- (7) 中間発表会にて使用する、本プロジェクト内で開発したカメラアプリケーションのポスターを制作した。
- (8) カメラアプリケーションのユーザーインターフェースに携わり、配色やオブジェクト配置の提案を行った。
- (9) 展示会の企画および運営の指揮を執った。
- (10) 展示会において、会場のレイアウト決定と、展示する作品ポスターの制作を行った。
- (11) 展示会に関するアンケートの集計を行い、グラフ化を行った。
- (12) 最終発表会の発表時にプロジェクトメンバーが担当する箇所を決定した。
- (13) 最終発表会にて使用する、プロジェクト概要のスライド制作を行った。
- (14) 中間発表会と最終発表会で使用する全てのポスターの最終チェックを行った。

（文責: 長濱魁人）

山口恒河（担当：デザイン関連）

- (1) 英語のポスターを制作した。
- (2) 中間発表会用の原稿を制作した。
- (3) 中間発表会において本プロジェクトにて実施した英語学習の内容を伝えるポスターを制作をした。
- (3) プロジェクトのロゴおよび名刺制作に携わった。
- (4) 道南体験ワークショップの企画から開催まで携わった。
- (5) 道南体験ワークショップのポスターを制作した。

（文責: 山口恒河）

川口響子（担当：デザイン関連）

- (1) 中間発表会にて第三者に本プロジェクトの大まかな概要を伝える為のポスターを制作した。
- (2) アプリケーションのロゴを制作した。

Different culture, Empathy, Global design

- (3) プロジェクトのロゴおよび名刺制作に携わった。
- (4) 展示会の企画および運営に携わった。
- (5) 展示会にて展示する作品ポスターの制作および写真の編集を行った。
- (6) 最終発表会にて第三者に本プロジェクトの大まかな概要を伝えるためのポスターを制作した。

(文責: 川口響子)

高橋愛音 (担当: デザイン関連)

- (1) プロジェクトのロゴマーク制作に携わり, 形の修正を行った。
- (2) プロジェクトの名刺制作を行った。
- (3) カメラアプリケーションのユーザーインターフェースに携わり, アプリケーション内で使用されるスタンプを制作した。
- (4) コネクションズカフェでのプレゼンテーション資料の制作に関わった。
- (5) 展示会にて展示する作品ポスターの制作・運営を行った。
- (6) 中間発表会にて使用する, 第三者にデザインプロセスの学習について説明するポスターを制作した。
- (7) 最終発表会にて使用する, 第三者に展示会と英語学習について伝えるためのポスターを制作した。

(文責: 高橋愛音)

深津紀樹 (担当: 企画)

- (1) プロジェクト活動の記録を行った。
- (2) 中間発表会用の原稿を制作した。
- (3) 中間発表会のポスター内の文章の英訳を行った。
- (4) 道南体験ワークショップの企画から開催まで携わった。
- (5) 最終発表会の原稿を制作した。
- (6) 最終発表会のポスター内の文章の英訳を行った。

(文責: 深津紀樹)

第 4 章 課題解決の具体的なプロセス

4.1 英語学習

英語は、国際的な場面で国際共通語として用いられている。本プロジェクトの目標の一つは、グローバルな観点を身につけることである。そのため、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る。それには国際共通語の英語を理解することが必要である。そのため、本プロジェクトは英語をプロジェクト活動の時間を用いて学習した。そのプロセスは、基礎知識を学習した後、海外でも使える実践的な会話練習や英語での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標としている。英語を学習するためにコネクションズカフェのファシリテーターとプロジェクト担当教員から英語指導を受けた。

(文責: 深津紀樹)

4.1.1 コネクションズカフェ

本プロジェクトは前後期課程を通じてコネクションズカフェに参加した。コネクションズカフェでは各曜日によって対応する先生が異なり、様々な状況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。前期課程では毎週金曜日の四限時に必ず参加し、プロジェクト担当教員である姜先生と共に英語でのコミュニケーションを行った。ファシリテーターは Lachlan Williams 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を学んだ。後期課程では毎週二回以上の参加義務をそのまま継続したが、時間を有効に活用するため、参加必須の曜日を設定せず、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では英語を話すことの重要性を学んだ。

(文責: 深津紀樹)

4.1.2 英語の学習手順

コネクションズカフェでの学習を終えた後、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、質問応答の方法などの実践的な会話練習を行った。はじめに、国名や単語をプリントを用いて学習した。その後単語復習を行い、各分野の確認を行った。このとき、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、渡航する韓国についての知識をつけるため、自国の文化を英語で説明し、相手に質問する練習を行った。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、何をするのかの質問文を復習し、応対の練習を行った。コミュニケーションを行う際に重要な、最近何があったのかに関する形式も学習し、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。これらの英語はワンパターンなものではなく、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。

日常会話での練習を終えた後、意見の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ともに、相手の意見を聞き、肯定、否定などを伝えた。海外の人々に比べて、日本人は率直な意見を述べるのが苦手であるが、ここでの練習は韓国でのワークショップにおいてとても役立ち、デザイン案を話し合う際に自身が学習した内容を生かすことが出来た。

また、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。ワードエンジンとは単語学習エンジンであり、繰り返し学習を行うことが出来る。学習量のノルマを設定して毎週ノルマ以上の学習をした。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。日記の内容は至極簡単なものであったが、自身の生活を英語に起こすという学習は英語に触れる機会を多くし、これにより、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出来た。後期では、韓国で経験した内容を英語で文章化し、後述され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出来た。

(文責: 深津紀樹)

4.1.3 韓国での経験

本プロジェクトは、夏に韓国で行われたアジアデザインワークショップに参加した。本ワークショップは、韓国、中国、シンガポール、日本の四か国の学生が参加し、「Weave」というテーマを基に、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。三か国以上の学生でグループが構成され、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、ソウル市内を散策することで、日本では感じることでできない生活の違いや、考え方の違いなど、日本との文化の違いを体験した。

(文責: 深津紀樹)

4.1.4 国際ワークショップでの英会話

アジアデザインワークショップでは、海外の学生と互いに英語を用いて会話を行なった。本ワークショップに参加した韓国、中国、シンガポールの学生は、本ワークショップに参加した日本の学生に比べて英語能力が高かった。その中で、前期課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できた。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、海外の学生とのディスカッションは困難であった。したがって、今回のワークショップでは、イメージを紙に書く、ジェスチャーを行うなど、互いの考えや意思を伝えることに勤めた。

(文責: 深津紀樹)

4.1.5 プレゼンテーション

後期課程の活動では、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韓国でのワークショップの経験だけではなく、各々が体験した異文化について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、シンプルでわ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。そして、プレゼンテーションを行った結果は、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: 深津紀樹)

前半

前半のプレゼンテーションは11月4日に行った。前半でのプレゼンテーションのテーマは、アジアデザインワークショップを通じて感じた文化の違いや国際デザインワークショップの良さである。韓国で行われたワークショップで、韓国の学生の私生活、韓国の暮らし、文化について触れた。それらの韓国のワークショップで気づいた点について、たくさんの写真をスライドに用いて表現した。発表については、Andrew Johnson 先生、Adam Smith 先生の指導の下に、聴衆者に飽きさせない発表をすることを心がけた。具体的な内容については、アジアデザインワークショップの内容、韓国の交通、トイレ、タバコのマナー、お店、食事についての発表を行った。さらに発表の際には、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いた。来賓の方々にも楽しかったと、コメントをいただいた。

(文責: 深津紀樹)

後半

後半のプレゼンテーションは11月11日に行った。後半でのプレゼンテーションのテーマは、海外へ渡航することは良いということであった。そのため、我々の経験を述べるとともに、海外ならではの体験、身につくこと、また日本とは異なることを発表した。文章の基幹は前半の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者が興味を持つような構成にした。韓国で自らが経験したことのみならず、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。具体的には、コミュニケーション、文化の違い、交通、音楽、食べ物について発表した。特に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発表した。そうすることで人々に興味を持ってもらうことが出来、我々の経験を共有することも併せて出来た。

(文責: 深津紀樹)

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



図 4.1 プレゼンテーションの様子

くことによって、伝えたい内容のブレが少なく、聴衆者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出来た。テーマに沿った原稿は我々が読んでもわかりやすいものであり、自信を持って発表することが出来た。

(文責: 深津紀樹)

4.1.7 結果

コネクションズカフェでの学習は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。英語学習では海外の教員方から正しい英語での表現を学び、的確に自身が言いたいことを伝える方法を学んだ。これらを生かしてアジアデザインワークショップに参加した際に、海外の人々とデザインの思考について専門的なディスカッションを行うことができた。

また英語でプレゼンテーションを行うことは、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ることができた。特に文章を読むのではなく、相手へ伝えやすく発表するように試みた。これらの英語学習を通し、本プロジェクトの目標の一つであるグローバルな観点を身につけることができた。

(文責: 深津紀樹)

4.2 道南体験ワークショップ

4.2.1 道南体験ワークショップの目的

本ワークショップの目的は三つある。

一つ目は、北海道の旅行会社の支援の基、道南地域の魅力を発見、発信することである。

二つ目は、本プロジェクトがアジアデザインワークショップにて得られたグローバルな観点を生かせるように、海外からの観光客でも楽しめるような新しいアイデアを提案することである。

三つ目は、本プロジェクトで制作したカメラアプリケーション HN Camera を使用して、評価実験を行うことである。実際に、本アプリケーションを使用することによって、本アプリケーション

の有用性を再確認し、改善すべき点を発見するためである。

以上の三つの目的の基、七飯町、鹿部町、森町、の旅をフィールドワークとして体験し、その後七飯町、鹿部町、森町、の魅力が伝わる方法についてのディスカッションを行った。また、ディスカッションについては、HN Camera を用いて撮影した写真を使用した。

(文責: 深津紀樹)

4.2.2 道南体験ワークショップの企画

道南体験ワークショップは自主的に開催したワークショップである。したがって、自主的にワークショップの企画を行う必要があった。しかし、本プロジェクトメンバーは企画作業の経験がなかった。よって、本ワークショップの企画は主に、夏休みに行われたアジアデザインワークショップを参考に進めた。タイムスケジュール、場所、内容、費用、定員などの基本的な概要を考慮し、計画を建てた。その後は、ポスターを制作したり、本校の留学生に直接声をかけることにより、参加者の募集を行った。参加に応じてくれた参加人数に応じ、さらに計画内容の調整を行い、企画を進めた。

また、本ワークショップは北海道の旅行会社の支援の基に企画したものであるため、タイムスケジュールから資金面まで、調整した計画についての打ち合わせを担当教員、北海道の旅行会社と細かく行い、企画側としての意識を常に持つように心がけた。

(文責: 深津紀樹)

4.2.3 道南体験ワークショップの開催

11月19日と20日の2日間に渡り、七飯町、鹿部町、森町、の旅を体験するワークショップを開催できた。本ワークショップの参加者は日本人13名と中国人3名、そして韓国人1名の計17名であった。2日間それぞれの参加者は、自家用車を利用し、「レンタカーを利用している観光客」を想定して旅を体験するフィールドワークを行った。フィールドワークは、4名のグループと5名のグループを作り、計4グループで行った。その際には、七飯町、鹿部町、森町、をフィールドワークして気付いたもの、気になったもの、その地ならではのものなどを、各々、HN Camera を用いて記録をした。その結果、記録されたデータは200以上集めることができた。

フィールドワークを行った後に、集められたデータの分析をそれぞれ、グループごとに行った。フィールドワークで記録した200以上の写真を印刷し、模造紙を用いて分析した。また、分析を踏まえて、道南地方の魅力を海外からの観光客の方々に伝える方法についてディスカッションを行った。

(文責: 深津紀樹)

第5章 グループ内のインターワーキング

長濱魁人（プロジェクトリーダー）

本プロジェクトのリーダーとしてプロジェクト全体を統括し、作業の指示を出すなど、課題解決へ向けてプロジェクトメンバーを導いた。担当教員にプロジェクトの進捗報告を行い、アドバイスをを受け、それをプロジェクトメンバーと共有するなど、担当教員とプロジェクトメンバーの橋渡しの役割を担った。また、デザイン関連の作業も担当し、プロジェクトロゴの発案を行い、名刺制作にも携わった。中間発表会において使用する、本プロジェクトで制作したカメラアプリケーションのポスターを制作した。また、カメラアプリケーションのユーザーインターフェース部分に携わり、配色や各オブジェクトの配置などを決定した。後期課程には、プロジェクトとしての活動と、グローバルな活動の重要性を公立はこだて未来大学の学生と共有するために、学内で行う展示会の企画および運営の指揮を執り、機材の手配や会場レイアウト、カメラアプリケーションのメインポスターなどを手掛けた。最終発表会での各メンバーの担当を割り振り、プロジェクト概要をまとめた発表スライドの制作を行った。中間発表会と最終発表会を通して、全ての制作物のチェックを行い、必要があれば修正を行った。

山口恒河（担当：デザイン関連）

前期課程には、中間発表会のポスター制作に携わり、各ポスター内で使用する英文の検閲および訂正を行った。また、中間発表会のプレゼンテーション原稿を制作し、展示する全ポスターの内容を、わかりやすく、理解しやすいような表現で文章化した。また、プロジェクトのロゴおよび名刺制作に携わり、多様なアイデアを提案し、グループメンバーが納得のいくデザインの考案および制作に大きく貢献した。後期課程には、8月に行われたアジアデザインワークショップに参加したことで得られた、グローバルな観点を生かす機会を設けるために、道南体験ワークショップを企画し、開催した。このワークショップにおいて、海外の観光客が道南地域に興味を持ち、楽しんで観光できるようなアイデアを提案する、という課題を設定した。また、最終発表会のポスターセッションにて使用する、道南体験ワークショップのポスター制作を行った。

川口響子（担当：デザイン関連）

中間発表会にて使用する、本プロジェクト以外の学生および教員に本プロジェクトの大まかな概要を伝えるためのポスターと、発表スライド内で使用するインフォグラフィックスの制作を担当した。また、カメラアプリケーションを Google play および App store にて配信する際に必要なアイコンを制作した。そのほかに、プロジェクトのロゴおよび名刺制作に携わった。後期課程には、展示会の企画および運営に携わった。展示会にて展示する作品の詳細を記載したポスターと、カメラアプリケーションの使用方法を記載したポスターを制作した。また、展示する写真を選別し、写真サイズを統一するなどの編集を行った。最終発表にて使用する、本プロジェクト以外の学生と教

員および学外の人々に本プロジェクトの大きな概要を伝えるためのポスターを制作した。

高橋愛音（担当：デザイン関連）

カメラアプリケーションのユーザーインターフェース部分に携わり、アプリケーション内で使用するスタンプを制作した。また、中間発表会と最終発表会にて使用する、本プロジェクトの活動についての概要をまとめたポスターの制作を行った。プロジェクトの名刺案がグループ内でのコンペティションで採用され、細かな調整や修正などの作業も行った。後期課程には、コネクションズカフェで行うプレゼンテーションで使用する、プレゼンテーションスライドや原稿の制作を担当した。また、展示会の企画および運営に携わり、アジアデザインワークショップにて、複数のグループが発表した最終提案物の詳細を記載したポスターを制作した。そのほか、展示会の会場内にて、来場者に向けて積極的に展示物の説明を行った。

深津紀樹（担当：企画）

前期課程には、プロジェクト活動の内容を写真撮影することで記録した。中間発表会で使用する原稿を制作し、これまでに行ってきた活動を発表するために必要な情報を的確に抽出し、活動の詳細なプロセスが理解できるような文章の制作を心がけた。後期課程には、8月に行われたアジアデザインワークショップに参加したことで得られた、グローバルな観点を生かす機会を設けるために、道南体験ワークショップを企画し、開催した。このワークショップにおいて、海外の観光客が道南地域に興味を持ち、楽しんで観光できるようなアイデアを提案する、という課題を設定した。さらに、コネクションズカフェで行うプレゼンテーションと、最終発表会のために、本プロジェクトの活動および経験を、学生や教員が理解しやすいように伝えるための原稿制作に携わった。

（文責: 長濱魁人）

第 6 章 結果

6.1 成果

本グループでは、デザインプロセスの学習、英語学習、アジアデザインワークショップへの参加、英語を用いたプレゼンテーション、展示会の開催、道南ワークショップの開催といった活動を通して、大きく三つの成果を得られた。

一つ目は「デザインの視野の拡張」である。

二つ目は「国際交流の重要性と楽しさを共感させること」である。

三つ目は「英語スキルの向上」である。

(文責: 高橋愛音)

6.1.1 デザイン的視野の拡張

本グループがデザイン的視野を拡張する成果を得た過程として、デザインプロセスの学習、アジアデザインワークショップへの参加、道南体験ワークショップの開催が大きく関わっていると考える。

(文責: 高橋愛音)

デザインプロセスの学習

前期課程では既存のデザインプロセスを重点的に学習し、デザインを行う上で必要不可欠な基礎を固めた。プロジェクトメンバー全員でいくつかのグループに分かれ、異なる場所でデザインプロセスを二度行った。

一度目は二つのチームに分かれて行われ、各チームでのディスカッションのまとめが終わると、お互いにどのようなプロセスでディスカッションをしたのか発表し合い、担当教員や他チームからコメントをもらった。プロジェクトメンバーの情報デザインコースではない学生も、このプロセスを通してデザインプロセスについて理解を深めることができた。

二度目は三つのチームに分かれて学外でフィールドワークを行った。一度目よりも少人数で構成されたチームで話し合いを行い、より一人ひとりの意見が重要視されるディスカッションとなり、学内で行った経験を生かし、それぞれのチームならではの観点でデザインプロセスを行うことができた。一度目に比べ二度目の方が情報デザインコースに所属していないメンバーも積極的に意見を述べる場面が多く見られた。それぞれのグループが多様な視点から観察手法を行い、個性が見られる発表ができるようになった。

(文責: 高橋愛音)

アジアデザインワークショップへの参加

8月に参加したアジアデザインワークショップでは、デザインプロセスを学習した経験を生かすことができ、海外の多種多様な文化や価値観に触れることができたと考える。様々な分野のデザインを学んでいる学生と共にディスカッションを行ったことにより、デザインの視野の幅を広げることができた。フィールドワークでは、日本と海外の文化の差異を実感できた。最終発表では、他のグループによるユニークな提案物の発表を見ることにより、自分たちの班とはまた別の視点からみたデザインプロセスに気づくことができ、大きく刺激を受けた。

また、海外で様々な国の人と活動を共にしたことから、異なる文化への理解を深めることができた。実際に日本の外に出て韓国の暮らしや習慣を体感し、他の国の学生ともお互いの文化について共有したことは、それぞれの国の価値観や考えを織り交ぜてグローバルな視点からデザインを提案することにつながった。このワークショップは、デザインワークショップに参加した海外の学生と本プロジェクトメンバー双方の、デザインの視野を広げる良い機会となった。

(文責: 高橋愛音)

道南体験ワークショップの企画・開催

11月19日から20日に本グループが開催した「道南体験ワークショップ」では、アジアデザインワークショップに参加した経験とそこで得たグローバルな観点を生かし、外国人観光客が道南地方の観光をより楽しむためのアイデアを提案できた。フィールドワークで写真を撮影する際、アジアデザインワークショップに参加する前よりも、外国人の立場で物事を考えながら撮影を行っていたことが多く見られ、アジアデザインワークショップの経験が生きていると実感できた。

(文責: 高橋愛音)

6.1.2 函館の学生に国際交流の重要性と楽しさを共感してもらう

本グループが函館の学生に国際交流の重要性と楽しさを共感してもらう成果を得た過程として、コネクションズカフェでのプレゼンテーションの開催、展示会の開催が大きく関わっていると考えられる。

(文責: 高橋愛音)

アジアデザインワークショップの経験の共有

本グループは、公立はこだて未来大学の学生が海外の文化に触れることにより、異文化へ興味を持たせるため、夏にアジアデザインワークショップに参加した経験を、二つの形式で本学の学生と共有する機会を儲けた。一つはコネクションズカフェでのプレゼンテーションであり、もう一つはミュージアムでの展示会である。

(文責: 高橋愛音)

コネクションズカフェでのプレゼンテーション

夏にアジアデザインワークショップを経験した後、そのワークショップでの経験や体験した異文化について、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った。

(文責: 高橋愛音)

展示会の開催

公立はこだて未来大学内のミュージアムでも、上記で述べた経験や体験に関する展示会を行った。展示会には計 43 名の学生と教員が来場した。来場者のアンケート調査を行った結果、来場者の 9 割以上が参加したいと回答した。また全来場者のうち 9 割が学生であり、ワークショップへの興味や関心を持たせること、効果的に国際交流の促進活動を行うことができたと考えられる。



図 6.1 展示会の様子

(文責: 高橋愛音)

6.1.3 英語スキルの向上

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の開催が大きく関わっていると判断される。

(文責: 高橋愛音)

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、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、様々な人と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、単語力や文章構成について自主的に学ぶことができた。

(文責: 高橋愛音)

コネクションズカフェでのプレゼンテーション

韓国でのアジア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とから、更なる英語スキル向上の必要性を認識し、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うことにより、更に実践的な英語スキルを身につけることができた。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ことにより、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ることができた。

(文責: 高橋愛音)

6.1.4 道南体験ワークショップの成果

フィールドワークで得られた結果を基に、分析、ディスカッションを行った。その結果、現段階で三つのアイデアが考案された。

一つ目は、七飯、鹿部、森それぞれの地域のカップ食品を作るアイデアである。分析において、観光した中で、ポジティブな気持ちになっているポイントは、食に関わることに集合していることがわかった。移動中の自動車からの眺めや、川で鮭が上流に向かって泳いでいる姿など、予想外の見所も多く発見することができた。しかし、本ワークショップ中のフィールドワークを分析すると、行動の基盤は食事であったことがわかった。そこで、地域の名物食を保存がきく状態にし、函館を訪れた日本人や外国人に配布するアイデアを考案した。各地域の名物をカップ食品にする。

二つ目は、スマートフォンを自然の景色をかざすと拡張現実（以下 AR とする）によってその景色の四季が見えるようになるアイデアである。大沼公園の景色は綺麗であり、一旦ポジティブな気持ちになるが、散策中ずっと同じ景色を見ていると飽きてしまい、ネガティブな気持ちになってしまったメンバーがほとんどであった。したがって、四季の景色を AR によって表示することで、飽きることなくポジティブな気持ちを継続させることができると考えた。また、国土交通省にて、AR を訪日外国人旅行者への案内情報の提供することについて検討されている。AR を観光に取り入れることによって、外国人観光客に対しても、より豊かな経験を享受させることができると考えた。

三つ目は、飲食店や観光名所の移動距離に応じて割引等のサービスが受けられるアイデアである。本アイデアは、フィールドワーク中に移動時間に刺激がなく、億劫に感じたメンバーが多かったため、移動が楽しくなるための手段として考案したものである。

(文責: 山口恒河)

6.2 結果のまとめ

6.2.1 本グループの目的

本グループの目的は、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の三つであった。

(文責: 高橋愛音)

6.2.2 成果と結果

デザインの視野の拡張ができたことと、函館の学生が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観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の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: 高橋愛音)

グローバルな観点を身につけること

デザインプロセスの学習やアジアデザインワークショップ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。また道南ワークショップではそれらの経験を生かしたフィールドワークとディスカッションができた。

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、また、ミュージアムで展示会を行ってアジアデザインワークショップ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観点を身につけることができたと判断される。

(文責: 高橋愛音)

英語の力を養うこと

様々な方法を用いて英語学習を行ったことにより、アジアデザインワークショップでは、異なる文化を持つ人々とコミュニケーションをしながら意思疎通をはかり、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聞き手に楽しめる話し方やスライドづくりに励み、英語スキルの向上をはかることができた。

Different culture, Empathy, Global design

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: 高橋愛音)

異なる文化への積極性を推奨すること

英語学習を経てアジアデザインワークショップでの活動を英語でプレゼンテーションしたこと、自主的に展示会を行い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和楽しさを共感できた。展示会では、海外の人でも楽しめるよう、英語のレイアウトを工夫してポスターを作成した。

このことから、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。

以上のことから、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: 高橋愛音)

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一つ目は、デザイン的視野の拡張である。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、アジアデザインワークショップに参加した。そこでのフィールドワークや三か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有り、デザインワークショップに参加した海外の学生と本プロジェクトメンバー双方の、デザイン的視野を広げ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観点から物事を思考することを可能とした。

(文責: 川口響子)

7.1.2 異なる文化に触れる事の推奨活動

本プロジェクトの成果の二つ目は、公立はこだて未来大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。アジアデザインワークショップで経験したことをまとめ、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、多くの学生が来場した。アンケート調査から、来場した学生の9割が国際的なワークショップに興味を持つ結果となった。

(文責: 川口響子)

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三つ目は英語でのコミュニケーション力である。コ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なった会話練習や、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の全員がアジアデザインワークショップにて海外の学生たちと難なくコミュニケーションをとることができた。

(文責: 川口響子)

7.2 各々の役割

7.2.1 前期課程

前期課程では、リーダー、デザイン班、そして記録班に分かれて活動を行った。リーダーは長濱で、プロジェクト全体をまとめ、課題解決へ向けてメンバーを導いた。また、デザイン班としての

Different culture, Empathy, Global design

活動もしており、中間発表会においては、本プロジェクト内で開発したアプリケーションのポスターを制作した。次にデザイン班は、川口、山口、として高橋が担当した。川口はアプリケーションのロゴ、中間発表会でのプロジェクト概要ポスターを制作した。山口は英会話学習における中間発表会のポスター制作に取り組んだ。高橋は、アプリケーション内で使用するスタンプを制作した。記録班は深津が担当し、プロジェクト活動を写真にて記録した。

(文責: 川口響子)

7.2.2 後期課程

後期課程では、展示会班と道南ワークショップ班に分かれて活動を行った。展示会班は、長濱、川口、高橋が担当した。主に、11月にミュージアムで行われた展示会の企画・運営を行った。長濱は前期課程と同様プロジェクト全体をまとめアプリケーション開発グループとの連携係を担当し、展示物であるアジアデザインワークショップの成果物をまとめたポスターの制作と統括を行った。川口はアプリケーションの使用方法を記載したポスターと成果物をまとめたポスターの制作、展示する写真の選別・編集を行った。高橋は成果物をまとめた展示物ポスターの制作、写真の選別を行い、カメラアプリケーションで使用するスタンプのデザインに携わった。道南ワークショップ班は、山口、深津が担当した。それぞれ、プロジェクト担当教員と連携を取ってワークショップでの、資金面や宿泊先の確保、スケジュール調整などを行った。また、山口は展示会でのスライドショーの制作、最終発表会での道南体験ワークショップをまとめたポスター制作に携わった。深津は最終発表会での発表原稿制作や、前期課程と継続して記録係を担当した。

(文責: 川口響子)

第 8 章 今後の課題と展望

展示会の開催により、公立はこだて未来大学の学生に国際的なワークショップに興味を持たせる課題は達成できたと考えられる。しかし、実際に海外の学生とワークショップを行う機会は少ない。そこで、本プロジェクトで海外の学生とのワークショップの企画をしたいと考えている。より多くの学生がそのワークショップに参加することにより、異なる文化に触れることや、海外の人々と交流を行うことの楽しさ、重要性を体験できると考えられる。

(文責: 長濱魁人)

付録 A 新規習得技術

発表などでの表現手法の為に Illustrator, Photoshop を修得した。
展示会で展示するために必要であった動画を制作する際に AfterEffects を修得した。

付録 B 活用した講義

デザインプロセスの学習の為フィールドワークを行った際に、未来大学第3年次の講義であるヒューマンインタフェースから、対象物の認知的経済性を考察する等のデザイン的な考え方を学んだ。

付録 C 相互評価

長濱魁人

グループ活動が円滑に進むように尽力し、グループ同士の連絡など取り持ってくれた。また、成果物に対し熱心に制作に取り組みグループを先導してくれた。 川口響子

制作物のブラッシュアップをして、制作物のクオリティを上げた。また、先のことを考えながら行動していた。 山口恒河

常に全体を見通して、次にやるべきことを考えて行動していた。 深津紀樹

メンバーそれぞれの制作物を進んで添削するなど、後から間違いが見つからないよう進んで行動していた。 高橋愛音

川口響子

デザイン関連の作業を率先して行い、プロジェクト成果物のクオリティを高くした。また、展示会の企画、運営を積極的に行っていた。 長濱魁人

デザインに対して積極的に働きかけていた。最終的にクオリティの高いデザインを考えられる力を持っているので、チームメイトとして頼もしかった。 山口恒河

展示会の準備の際に会場全体を把握して、他のメンバーを引っ張っていた。 深津紀樹

展示会の展示物や配置を決める会議で積極的に案を出していた。他の人の意見を尊重している点も良かった。 高橋愛音

高橋愛音

率先してメンバーの参加を促し、グループでの作業の活性化を図っていた。また、アンケート集計などの細かな作業を積極的に行ってくれた。 長濱魁人

疑問や意見についての発言を積極的にし、グループ作業の進捗を常に促した。また、最終発表のポスターのテンプレート制作をし、ポスター制作に大きく貢献した。 山口恒河

積極的に異文化交流を行っていた。また、様々な作業に徹しメンバーのサポートを熱心にしてくれていた。 川口響子

いつでも自分から仕事を探し、積極的な行動をしていた。 深津紀樹

山口恒河

プロジェクト内の和気藹々とした雰囲気づくりに大きく貢献し、時にはまとめ役も担っていた。ワークショップなどのイベントを積極的に企画してくれた。 長濱魁人

道南体験ワークショップの企画に対し熱心に取り組んでくれた。率先して新しいことにチャレンジする意欲を持っていた。 川口響子

グループ活動では、常に他の人よりも率先して行動をしていた。 深津紀樹

話し合いの場において、他の人の意見をよく聞き、それぞれの発言にきちんと反応したうえで自分の意見を述べ、メンバーが躊躇することなく意見を言い合える環境をつくっていた。 高橋愛音

深津紀樹

メンバーの親交を深めてくれて、各々が自分の考えを積極的に発言できるようになった。道南体験ワークショップでは、スムーズな進行を行っていた。 長濱魁人

デザインを専攻していない事に屈せず率先して自分の作業を見つけ、メンバーのサポートを熱心に行ってくれた。 川口響子

置かれている状況で優先すべきことを把握し、優先事項を積極的にグループメンバーに促した。また、道南体験ワークショップの企画を牽引し、頼もしかった。 山口恒河

道南体験ワークショップの運営を積極的に行い、起こったリスクにも臨機応変に対応できる案を考えていた。 高橋愛音

付録 D その他製作物

カメラアプリケーションの UI デザインを行った。また、アプリケーション内で使用されるスタンプアイコンを制作した。

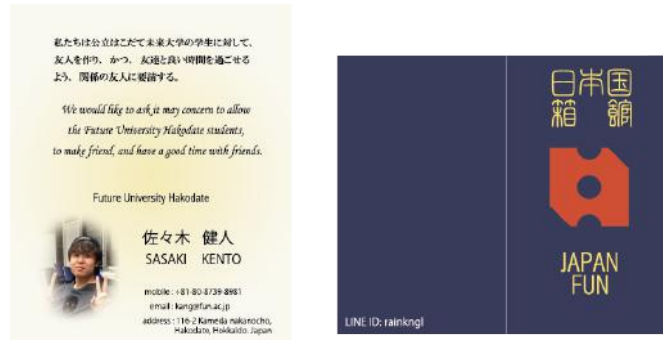


図 D.1 メンバーの名刺



図 D.2 HN camera のアイコン

参考文献

- [1] 伊豫谷登土翁. グローバリゼーションとは何か. 平凡社新書いのか, 2002.
- [2] 日経 HR. 日経キャリアマガジン特別編集日本の優良企業パーフェクトブック 2018 年度, 2016.